Special Effects

تطبيقات احترافية متقدمة في فوتوشوب

العنوأن : 11 شارع د/محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية

تليفون وفاكس: **4838326 (03)(2+)**

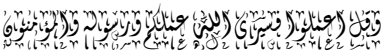
للاستعلام والمبيعات: **0101634294 (2+)**

URL: www.daralbraa.com

Email: info@daralbraa.com

حازم عبد المنعم محمد

الناشر:	دار البراء لنشر وتوزيع الكتب العلمية
رئيس مجلس الإدارة:	إبراهيم محمد إبراهيم زبير
اسم الكتاب:	Special Effects
المؤلف:	حازم عبد المنعم محمد
الترقيم الدولي:	978-977-6279-67-4
المقاس:	17x24
عدد الصفحات:	300
العنوان:	11 شارع د/محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية
تليفون وفاكس:	(+2)(03) 4838326
للاستعلام والمبيعات:	(+2) 0101634294
البريد الالكتروني:	info@daralbraa.com
الموقع:	WWW.DarAlbraa.com
المراسلات:	ص.ب 266 المنشية رمز بريدي 21111



جميع الحقوق محفوظة©

لا يجوز نشر أي جزء من هذا الكتاب أو إعادة طبعه أو اختزان مادته العلمية أو نقله بأي طريقة كانت إلكترونية أو ميكانيكية أو بالتصوير أو تسجيل محتوياته على اسطوانات مضغوطة (CD) سواء بصورة نصية أو بالصوت أو نشرها على مواقع الإنترنت دون موافقة كتابية من الناشر ومن يخالف ذلك يعرض نفسه للمساءلة القانونية .

طبعة جديدة

ISBN
978-977-6279-67-4

تحذير
الكتاب محمى بعلامات مميزة ومسجلة ومن يحاول التزوير يعرض نفسه ومعاونيه للمساءلة الجنائية

لمن هذا الكتاب

يتضمن هذا الكتاب بين طياته أعمال متقدمة هدفها الانتقال إلى مستوى أحترافى لا يكتفى بشرح أدوات البرنامج و لكن يعتمد على التطبيق الفعلى لمشروعات تستخدم فيها أدوات الفوتوشوب أثناء التطبيق لإنتاج أعمال حقيقة ،و لهذا شرحنا كيفية الوصول إلى الأدوات و عملها ، لهذا أصبح هذا الكتاب الذي بين يديك للمحترفين الذين يريدون إضافة لمواهبهم و تعلم طرق جديدة للإبداع و كذلك للمبتدئين الذين يرغبون بالتعلم الحقيقي الفعال الذي يجعلهم قادرين على أنتاج أشياء تبهر الآخرين و يصل بهم إلى مستويات عليا من التطبيق . و أنتاج أعمال تدر الربح . ولذلك كان . . . .

هذا الكتاب للجميع هذا الكتاب لك أنت .

أساسيات هامة

أشياء هامة يجب معرفتها قبل أن نبدأ في الكتاب . . . . ! !
!

Hexa Decimal النظام الست عشرى

يمتاز هذا النظام بتمثيل أى لون برقم فريد ، مما يسهل التداول و الكتابة و لهذا أعتمدناه في هذا الكتاب. و لتجنب الخلط بين النظام الست عشري و العشرى نضع في بدايته علامة (# أو 0h أو 0x) و بالطبع عند استخدام القيم لا نكتب في الحاسب تلك العلامات .

مع ملاحظة أنه يمكنك تعديل بعض القيم هنا و هناك لتحصل على شئ مختلف فكل المشاريع في كل هذا الكتاب هى لتوضيح الفكرة واستخدام الأدوات و ليس مجرد خطوات و قيم تنقلها على جهازك فقط .

نظم تعريف الألوان

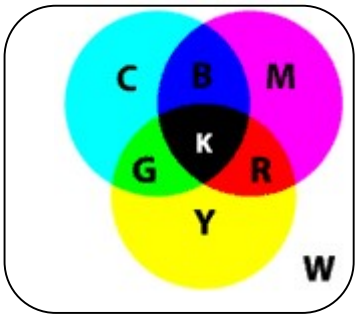
يوجد عالمياً عدة أنظمة معتمدة - سنتعرف بإذن الله تعالى عليها كلها - لتحديد و تعريف الألوان بدقة متناهية تصل إلى 16,776,535 درجة لونية مختلفة ، و يتم تكوين الألوان نتيجة تداخل معاملات تلك النظم كما سيظهر لنا في الجداول التالية :

HSB

الرمز	التعريف	
H	Hue	درجة نقاء اللون .
S	Saturation	درجة التشبع .
B	Brightness	نسبة سطوع اللون .

RGB

الرمز	التعريف
R	Red كمية اللون الأحمر ممثل في 256 درجة
G	Green كمية اللون الأخضر ممثل في 256 درجة
B	Blue كمية اللون الأزرق ممثل في 256 درجة.



CMYK

هذا النظام هو النظام المعمول به في المطابع و الأعمال الاحترافية المتعلقة بالطبع ، لذلك أحرص عند بدء أى صورة أن تختار ذلك النظام إذا كنت تريد إعطاء تلك الصورة لمطبعة ، أي تريد طباعتها

الرمز	التعريف
C	Cyan أزرق سماوى
M	Magenta أرجواني
Y	Yellow أصفر
K	Black أسود

وتلاحظ أن المزج بين الأربعة ألوان يعطيك الملايين من الدرجات اللونية ، فمثلاً تداخل اللونين الأرجوانى و الأصفر ينتج اللون الأحمر و حسب نسبة كل من اللونين الأصليين

تنتج درجة مختلفة من اللون الأحمر . أما مزج جميع الألوان فى عملية الطباعة ينتج اللون الأسود (K) و درجات الرمادى ، فكيف إذاً يتكون اللون الأبيض أثناء عمليات الطباعة ؟! بالطبع من عدم وجود ألوان فى المنطقة البيضاء أثناء الطباعة فاللون يأتى من لون الورقة المطبوع عليها و هى فى الغالب بيضاء .

طرق الفوتوشوب في اختيار الألوان و إدخال قيمها:

و الآن دعونا نتعرف على طرق الفوتوشوب في اختيار الألوان و إدخال قيمها :

المكان الأساسي لتعديل الألوان و اختيارها هو مجموعة الألوان أسفل شريط الأدوات الأساسي الموجود يسار الشاشة و الموضح بالصورة المجاورة ، و فيما يلى الشرح لمكوناتها :

عند الرقم (1) المربع الأسود و الأبيض : استعادة الألوان الأساسية للبرنامج . الأسود كلون أمامى و الأبيض كلون خلفى ، و يمكنك تنفيذ ذلك بالضغط على هذه الأيقونة بالماوس أو بالضغط على D .

عند الرقم (2) السهم ذو الرأسين يبدل اللون الأمامى مع اللون الخلفى . يمكنك ذلك أيضا بالضغط على زر X .

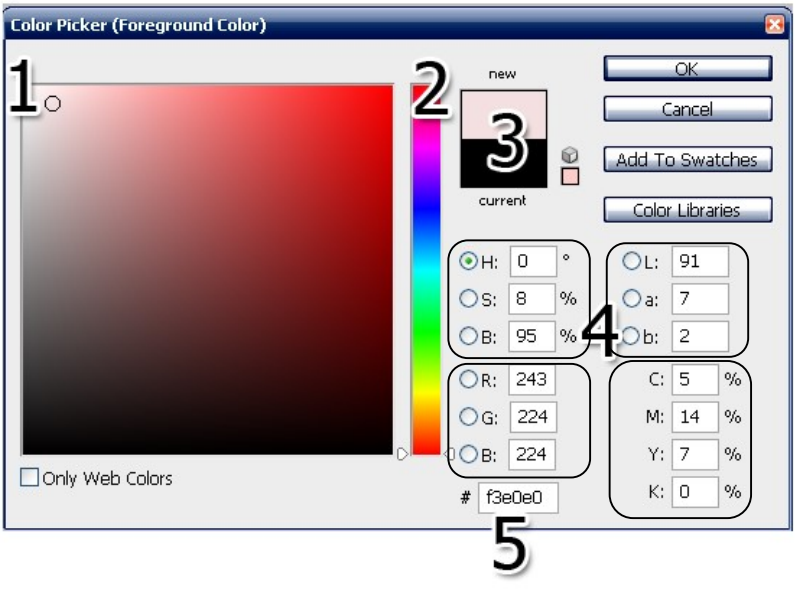
عند الرقم (3) يظهر اللون الأمامى ، و يمكن تغييره بالضغط على هذا المربع الذى يفتح نافذة اختيار الألوان Color Picker التي سيتم شرحها تفصيلاً بإذن الله تعالى بعد شرح **نافذة Color** .

عند الرقم (4) يظهر اللون الخلفى ، و يمكن تعديله بالضغط على هذا المربع الذى يفتح نافذة اختيار الألوان Color Picker التي سيتم شرحها تفصيلاً بإذن الله تعالى فوراً .

نافذة اختيار الألوان Color Picker

افتح معي الآن علي جهازك تلك النافذة لتتابع الشكل الحقيقي للألوان وتابع الشرح .....

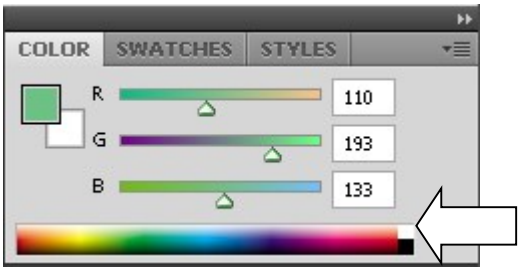
بالتة الألوان تلك تعرض مجموعة الألوان الحقيقية True Color و البالغ عددها 16,776,535 لون ، و فيما يلى الشرح لمكوناتها :



عند اختيار لون من شريط الألوان (المرقم في الصورة برقم 2) ، تستطيع من المنطقة (المرقمة 1) . اختيار و تحديد درجة اللون المراد حيث تعرض 65,535 درجة لذلك اللون فقط . كل ما عليك النقر فوق اللون المطلوب .

من شريط الألوان (2) حدد اللون المطلوب ثم قم باختيار درجته من المنطقة (1).
كما في الصورة السابقة عند الرقم (3) ترى ذلك المربع منقسم إلى جزأين الأسفل (Current) يظهر اللون الذي كان محدداً بالبرنامج من قبل أي قبل فتحك للنافذة . و الأعلى (New) اللون الذي قمت باختياره من النافذة . و الفائدة من عرضهم متجاورين مشاهدة الفرق بين اللونين خاصة إذا كان الفرق بينهم صغير.
عند الرقم (5) تظهر قيمة اللون المحدد حسب النظم اللونية المشروحة مسبقاً (HSB, RGB, CMYK) حيث يمكنك معرفة قيمة اللون مباشرة أو كتابة قيمة اللون و سيقوم الفوتوشوب بتحديد اللون و عرض قيمة اللون المحدد بالنظام الست عشري Hexa Decimal و هو المعتمد في هذا الكتاب حيث أنه النظام الوحيد الذي تستطيع من خلاله تحديد أى لون برقم واحد ، مما يسهل تعريف الألوان و سهولة تطبيقها أثناء المشاريع المدرجة بهذا الكتاب .

ضبط الألوان من نافذة Color



من قائمة النوافذ Windows في الفوتوشوب قم باختيار (الألوان Color) أو اضغط على زر F6 مباشرة من لوحة المفاتيح . فتظهر النافذة المجاورة وتكون يمين الشاشة – قد تكون ظاهرة بدايةً كوضع افتراضي للبرنامج – و

كما ذكرنا سابقاً تلاحظ اللون الأمامي و اللون الخلفى كمربعات متداخلة في أعلى يسار النافذة و بالضغط عليهم تظهر نافذة Color Picker . يمكنك إدخال قيمة اللون بنظام RGB في المربعات النصية الموجودة في يمين النافذة. أو يمكنك تحديد الألوان باستخدام الثلاث شرائط الموجودة في منتصف النافذة وذلك بتحريك الأسهم أسفل الشريط يميناً أو يساراً ، كما يمكنك اختيار اللون اعتماداً على الاختيار المباشر من بالتة الألوان الممتدة في أسفل النافذة . المشار اليها بالسهم في الشكل السابق .

التأثير النفسى للألوان

الألوان لها آثرها النفسي ومقدرتها على الإثارة أو بعث الهدوء و كذلك الإحساس بالقوة أو الضعف ، فهناك الكثير من الوظائف للاستعمالات اللونية التي تزيد من أهمية الألوان في حياة الإنسان .

و هناك ملاحظة في غاية الأهمية إنه عندما تغير مزج هذه الألوان يعطى المزيج كل مرة إحساس جديد ونتائج لا يمكن تصور أبعادها .

وتذكر إن لكل لون معنى حسب موقعه ، وبناء على ذلك ليس هناك لون جميل ولون غير جميل في حد ذاته ، وإنما جمال اللون أو قبحه ينتج من العلاقة التي تحدد معناه والموقع الذي يشغله في التشكيل اللوني.

اللون الأصفر

يعتبر اللون الأصفر من الألوان الدافئة ، يقع في دائرة الألوان بين مجموعة الأصفر البرتقالي والبرتقالي حتى الأحمر ، وبين مجموعة الأخضر المصفر فالأخضر المزرق ، وينتج من تراكب الضوء الأحمر على الضوء الأخضر ، وهو اللون المائل إلى الأبيض ، وعند وضعه تجاه خلفية بيضاء يبدو دافئاً رقيقاً وعميقاً .

والأصفر الصارخ يدل على الجمال والتألق والحيوية واللون الأصفر في لون بشرة أو في لون ورقة ساقطة في الخريف يثير إحساساً بالموت والفناء ، الأصفر في لون الرمال الشاسعة يثير الإحساس بالجدب . اللون الأصفر في الغلاف الجوي المحيط يثير الشعور بقرب عاصفة هوجاء وهو في لون الفاكهة يثير إحساساً بالنضج والطراوة ، وفي لون صفرة الشمس الساقط على بقاع الأرض يثير إحساساً بالدفء والحيوية ، وفي بريق الذهب يثير الإحساس بالفخامة والأبهة

اللون الأحمر

يعتبر اللون الأحمر من الألوان الدافئة ، ويقع في الدائرة اللونية بين مجموعة البرتقالي فالأصفر البرتقالي حتى الأصفر ، وبين مجموعة الأرجواني فالبنفسجي فالأزرق البحري حتى الأزرق البنفسجي الماجنتا والأصفر أمام الضوء الأبيض. ويتميز اللون الأحمر بإشعاع غزير ، وعندما يوضع أمام خلفية بيضاء فإن هذا الإشعاع يبدو معتماً ويظهر دافئاً مطفياً ، بينما يبدي كل قوته النارية حينما يوضع تجاه خلفية.

واللون الأحمر بصفة عامة يجتذب العين إليه بلا مقاومة واللون الأحمر حسب موقعه ، يرمز

الإنسان بمعان مختلفة فى إشارة المرور فإنه يحذر من الخطر ، وعندما يمثل بقعة من الدم يثير الخوف ، وفي وسط النيران يثير الرعب والهلع وهو على شفاه حسناء يدعو إلى الفتنة ، وفي لون تفاحة حمراء أو قطعة من البطيخ يثير الشهية أما في ألوان الزهور فيثير الإحساس بالبهجة والجمال .

اللون الأزرق

وهو يبعث على الهدوء والتفاؤل . يعتبر اللون الأزرق من الألوان الباردة ، ويقع في الدائرة اللونية مواجها لمجموعة الألوان الحمراء والبرتقالية التي يتكامل معها ، وهو يزداد عمقاً وشفافية حينما يحيط به مساحة سوداء مستوية أو عندما يعرض بمساحات واسعة وعندما ينتقل الأزرق من أمام خلفية بيضاء إلى خلفية سوداء فإنه يتحول من القتامة المظلمة إلى العمق المضيء ، وهو اللون الوحيد الذي يغمر سطح الأرض ، وهو يحدد الأبعاد ، ويعطي الشعور بالعمق ، وهو لون ذو تأثير سلبي بارد ، يمتاز بتخفيف التوتر والعصبية عند الإنسان والأزرق في السماء سمو وعمق ، وفي المياه برودة وارتواء ، وفي الغيوم خير وأمل .

اللون البرتقالي

وهو مركب من الأصفر والأحمر ، ويشتمل على تألق الأصفر مع دفء الأحمر. والبرتقالي هو همزة الوصل بين الألوان الباردة والألوان الساخنة ، لذلك يلعب دورا حيوياً في إيجاد التوافقات اللونية وتزداد سخونته عندما يقع وسط الألوان الباردة ، ويقل سطوعه وسط الألوان الحمراء الملتهبة وهو يفقد خصائصه ويصير لوناً باهتاً عندما يضعف تركيزه كما

يتحول إلى بني ميت عندما يستعمل الأسود في تدرجه ، فاللون البرتقالي يثير الأحاسيس المتعددة ، ففي الشمس يبعث على الدفء ، وفي النيران المشتعلة والحرائق يثير الفزع ، أما في الفواكه فيرمز إلى النضج ويثير الشهية ، وفي إشارة المرور يشير إلى الاستعداد والتأهب

اللون البنفسجي

ينتج بمزج اللون الأحمر مع اللون الأزرق ، ويعتبر أقل الألوان سطوعاً على الإطلاق وهذا اللون دليل على الغموض والميوعة والتردد في اتخاذ القرارات ، ولقد اتخذه العشاق رمزاً لهم ، فهو يثير خيالاتهم ويدعو إلى العاطفة الهادئة الرقيقة .

اللون الأخضر

اللون الأخضر هو اللون الوحيد الذي إذا ما طغى على كل الألوان الأخرى فإن الإنسان لا يحس بأي ضيق أو ملل. ولقد أثبتت الأبحاث إن اللون الأخضر يهدئ ضربات القلب ، ويساعد على تحسين الدورة الدموية ، وفي أحد المصانع التي تستخدم آلات شديدة الضجيج بطلاء الجدران باللون الأخضر فتبين إن العمال كفوا عن الشكوى من الضجيج بسبب تأثير اللون الأخضر المحيط بهم .

اللون الأبيض

اللون الأبيض يعتبر أكثر الألوان سطوعاً . إحذر من الإضافة الغير محسوبة من اللون الأبيض إلى الألوان الأخرى بقصد التخفيف من تألقاتها فذلك يجعلها طبا شيرية المظهر قاحلة وغير زاهية مما يجب تجنبه ، ومن أهم خصائص الأبيض وضوحه و قدرته على خفض قوة تألق أي لون إلى جانبه ، وكذلك لا يتأثر الأبيض النقي في نفس الوقت بأي لون آخر

مهما كان متألقاً . والبياض هو قمة الصفاء والنقاء والوضوح ، ويستعمل في الظهور والقبول وعند خلط اللون الأبيض مع الألوان المتألقة فإنه يميل إلى سلب تألقها وتحويلها إلى ألوان ذات سطوعات ضبابية معتمة .

اللون الأسود

ينتج اللون الأسود عندما يختفي الضوء عن سطح أو مكان ، ويختلف تأثير اللون الأسود حسب موقعه مثل أن يحيط بلون أو يقع خلفه أو أمامه ، والأسود عديم اللون وإن الاستعمال الحكيم للون الأسود بين يدي فنان موهوب يمكنه من تحويل الشكل المصور إلى عمل بالغ الصفاء وإن الإسراف في استعمال أي نوع من أنواع الأسود يمكنه أن يشوه الشكل ، وبالخبرة وحدها يمكن السيطرة على هذا اللون العتيق والسواد يدل على الكسوف والخزي ، ويرتبط هذا اللون في أذهاننا بالمناسبات الحزينة لذلك فإنه يبعث على التشاؤم في نفوس الكثيرين .

الرمادي

يميل إلى السخونة عندما يمتزج بالألوان الساخنة . وإلى البرودة عندما يمتزج بالألوان الباردة ، ويمكن للرمادي بقوته الحيادية أن يحول تباينات اللون الصارخة إلى ألوان منسجمة ولهذه الوسيلة يدعى لنفسه الحيوية ، ووضع الرمادي بجوار لون ما يزيد من شدة اللون ، كما أنه في الوقت نفسه يؤدي إلى ميل هذا الرمادي إلى اللون المكمل للون المجاور. إن الرمادي خصوصاً الرمادي المتوسط هو أكثر الألوان جميعها حياداً ، وهو لون خال تماماً من التعبير ، وهو لون

غامض ، سلبي كما يوحي بمعنى تطمئن له النفس وتحس بالصفاء والسكينة ، ويبعث على التفاؤل والسرور والحب كذلك ، تذكر أن الألوان في كل مكان نتحرك فيه في بيوتنا ، ملابسنا ، شوارعنا ... كل شيء ملون يؤثر ويتأثر.

التطبيق الأول
إنشاء اسطوانات وخيوط معدنية

إنشاء اسطوانات وخيوط معدنية

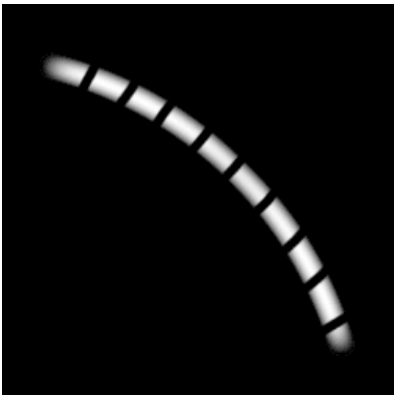
1. قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 250x250 pixels، و ذلك بالضغط على Ctrl+N .
2. قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N و أطلق عليها اسم Wire .
3. باللون الرمادى الغامق #424242 و استخدام أداة Pen أو Paintbrush tool قم برسم خط بعرض 15 pixels الممثل للأنبوب المراد رسمه كما هو موضح بالرسم التالى :

1. قم بإنشاء نسخة من تلك الطبقة – بسحبها إلى زر New Layer ، و أطلق عليها اسم Cut Wire .
2. قم بإخفاء الطبقة الأصلية بالضغط على رمز العين المجاور لها في نافذة القوائم.
3. باستخدام أداة الممحاه Eraser ، اجعل حجم الفرشاة Brush Size يساوى5pixels . ثم قم بتقطيع الخط المرسوم كما في الصورة التالية :

1. أثناء الاستمرار بالضغط على زر Ctrl ، أنقر Click على الطبقة المخفية المسماة Wire في نافذة الطبقات Layer Window ، حتى ننشئ تحديد Selection من العتامة Opacity الخاصة بها .

2. اذهب لنافذة القنوات Channels Window و اضغط على زر Save Selection as Channel. سمها Wire Bevel .

3. من قائمة الفلاتر Filter قم باختيار Blur ثم Gaussian Blur ، نفذه أربع مرات كل مره بإحدى القيم التالية تباعاً : 9 ثم 6 ثم 3 ثم 1.



4. نفذ AutoLevels بالضغط على Ctrl+Shift+L ، أو من قائمة Image قم باختيار Adjustments ثم Levels و منها Auto ، أو بالضغط على Ctrl+L و منها Auto .

5. من نافذة الطبقات Layers Window ، أستمر بالضغط على زر Ctrl و بالماوس ضغط على الطبقة المسماة Cut Wire layer.

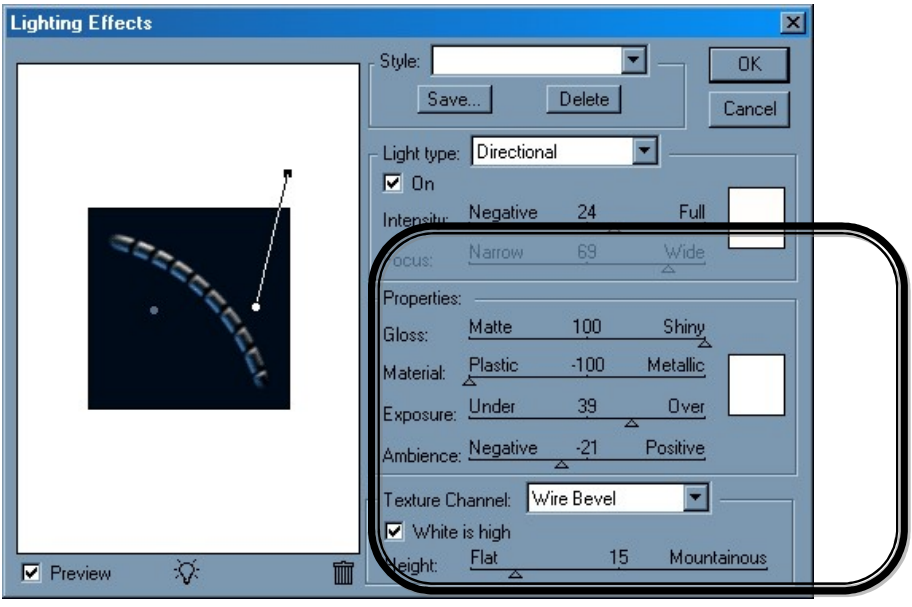
6. و من نافذة القنوات Channels Window ، قم باختيار القناة Wire Bevel و اضغط زر D حتى تستعيد الألوان الأساسية للبرنامج .

7. قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I ، ثم أضغط زر Delete .

8. و أخيراً الغى التحديد بالضغط على Ctrl+D .

9. من قائمة الطبقات Layers window قم ب اختيار الطبقة Cut Wire layer ، و نفذ عليها فلتر الإضاءة Lighting Effects كما موضح بالصورة التالية ، و إليك الطريقة :

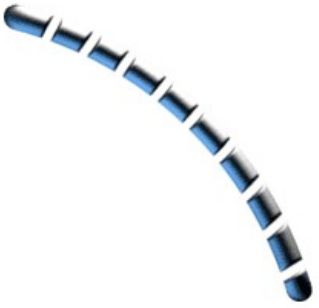
- من قائمة Filter قم باختيار Render ثم Lighting Effects



- فم بانشاءضوئين أحدهما ضوء مركز Spot Light من الأعلى و اليسار و الآخر ضوء منشر Omni Light من الأسفل و اليمين ذو لون أزرق و أجعل بياناته كالتالى :

Gloss: 100 (Shiny)
Material: -100 (Plastic)
Exposure: 39
Ambience: -21

و هكذا يجب أن تحصل على صورة مماثلة للصورة التالية :



- اجعل Texture باسم Wire Bevel، و الـ Height يساوى15 .
- قم بتعديل اتجاه وزاوية الإضاءة حتى يكون وضعها مناسب كما ينبغى لعملك و شكل ما ترسمة .
- قم بإظهار الطبقة المسماة Wire . استمر بالضغط على Ctrl و اضغط بالماوس عليها لإنشاء تحديد Selection منها .
- قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I ، و من قائمة select قم باختيار Modify ثم Expand بقيمة 1 pixel.
- قم بحذف محتويات المنطقة المحددة بالضغط على Delete من لوحة المفاتيح .
- و أخيراً الغى التحديد بالضغط على Ctrl+D .

- من قائمة Filter قم باختيار Render و منها Lighting Effects ، ثم اجعل الـ Texture يساوى قناة Wire Transparency .

- قم باضافة ظل مناسب و يكون العمل انتهى، لتحصل على صورة مطابقة.

التطبيق الثاني

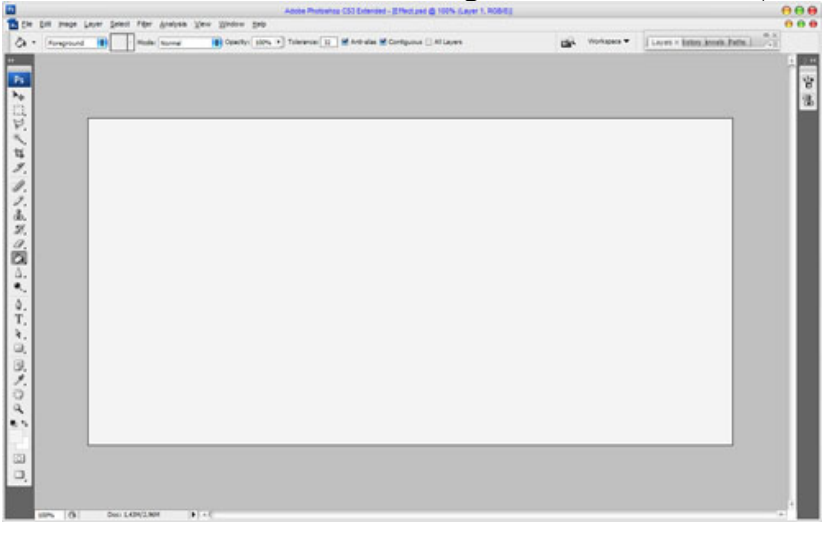
نص مقطع

نص مقطع

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقطع و نعيد ترتيب نص بشكل خلاق و جميل :

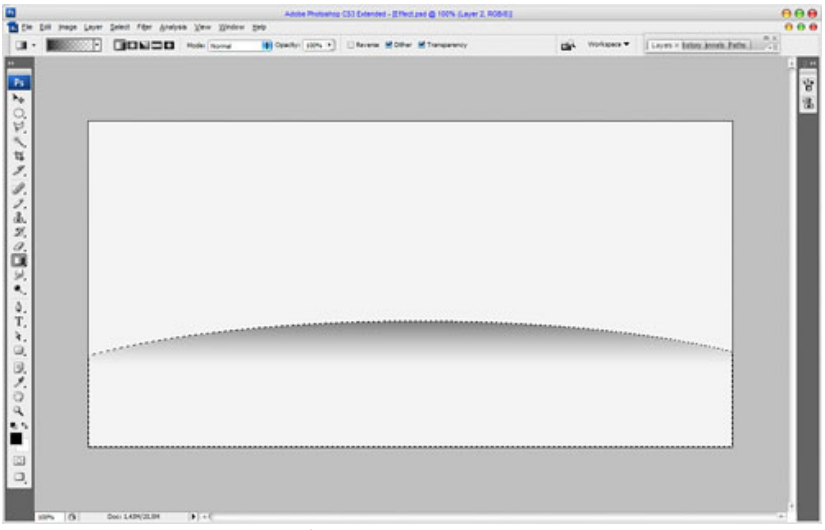
1. إبدء بإنشاء صورة جديدة بحجم 1000x500 pixels بالضغط على Ctrl+N

2. ثم أجعل لون الخلفية #f4f4f4 من شريط الأدوات ، بعد تحديد اللون اضغط على Ctrl+Backspace المميز برمز ⇦ و ذلك لإستخدام اللون الأمامي و Alt+Backspace لاستخدام اللون الخلفي .

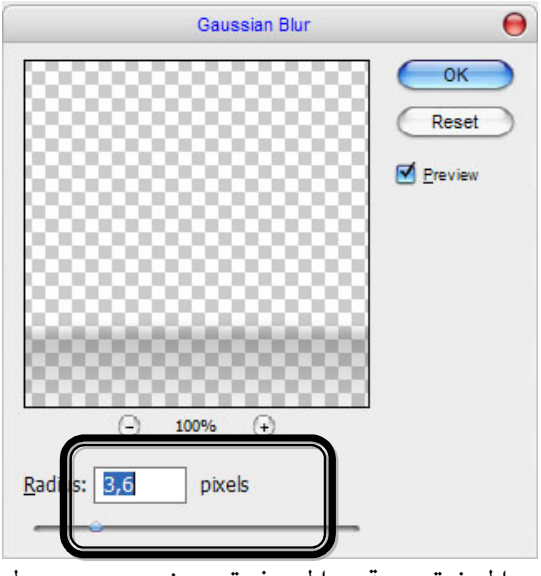


3. لصنع خلفية جميلة ذات طابع مجسم ، استخدم أداة Elliptical Marquee Tool بالضغط على Shift+M و قم بإنشاءتحديد Selection كما في الصورة التالية ،.

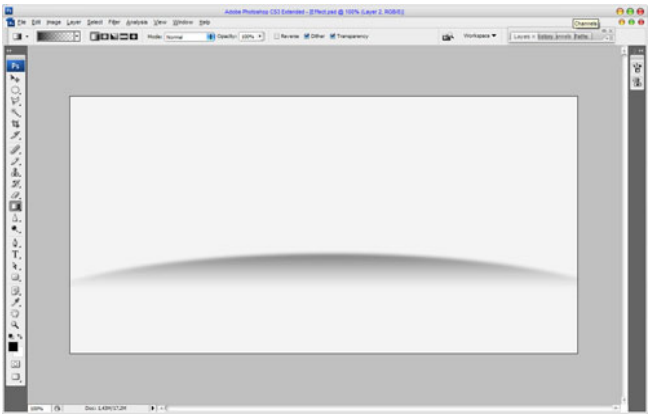
4. قم بملء التحديد بتدرج من الأسود إلى الشفاف باستخدام أداة Gradient Tool بالضغط على Shift+G.



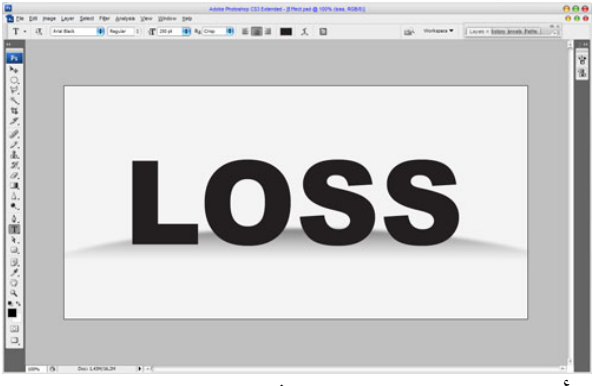
5. لتقليل الفارق و تجانس أكبر للظل الذي أنشأناه ، إلغى التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ثم من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur بقيمة 3/ 5.



و هذه هى النتيجة المفترض و صولك إليها حتى الآن للخلفية .



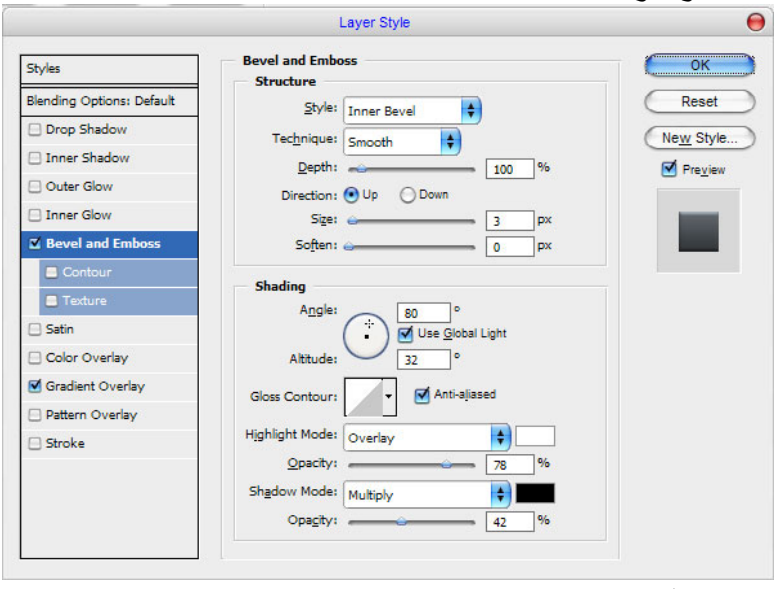
6. الخطوة التالية بعد إنشاء الخلفية كتابة النص ، قم باختيارأداة الكتابة Horizontal Type Tool بالضغط على حرف T، و أكتب في وسط الصورة ما تشاء – هنا استخدمت Arial Black (250 pt, Crisp) اختر أنت ما تشاء لعملك و لكن كلما كان الخط عريض كان أفضل



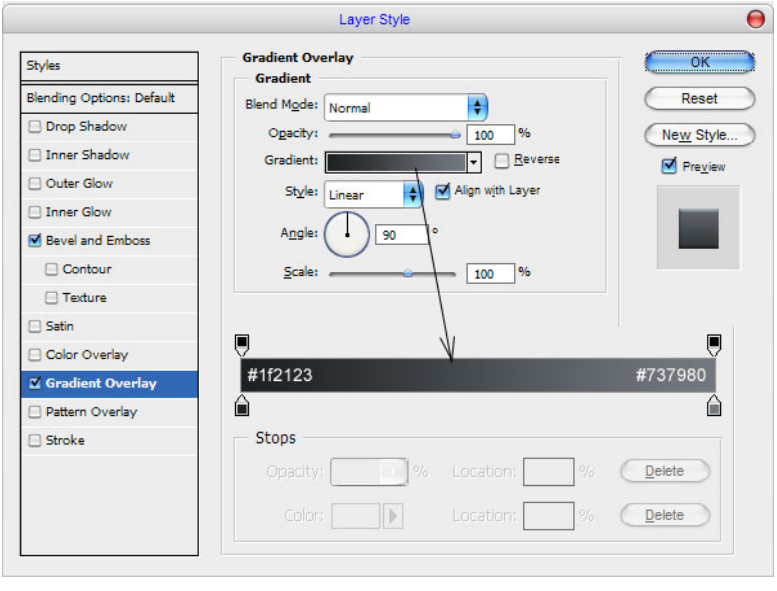
7. و الآن أضف بعض المؤثرات على النص مثل Bevel و Gradient ، من أسفل قائمة الطبقات اضغط على زر Fx كما هو موضح بالصورة ثم قم باختيار المؤثر المراد تنفيذه بعد ذلك يمكنك الاختيار المباشر من نافذة المؤثرات التي ستفتح

تلقائياً. و منها اجعل القيم كما بالصور التالية تأكد أن كل القيم كما في الصورة تماماً :

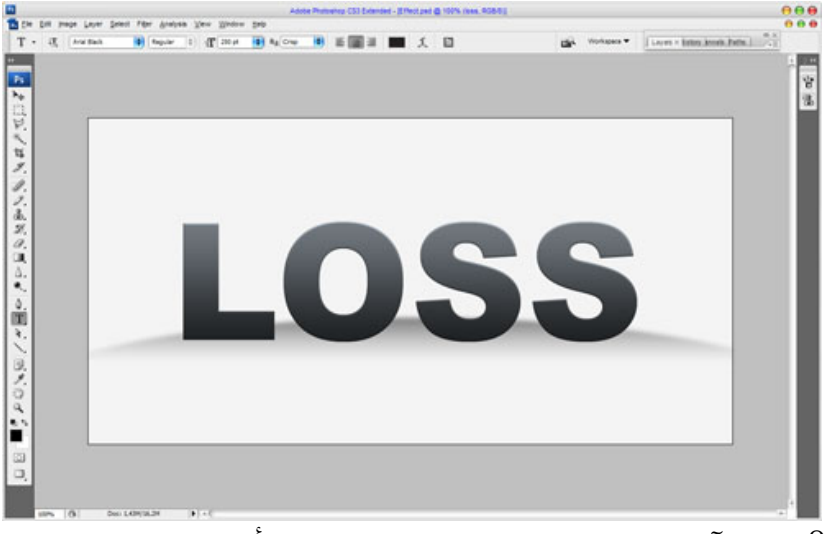
- مؤثر Bevel and Emboss



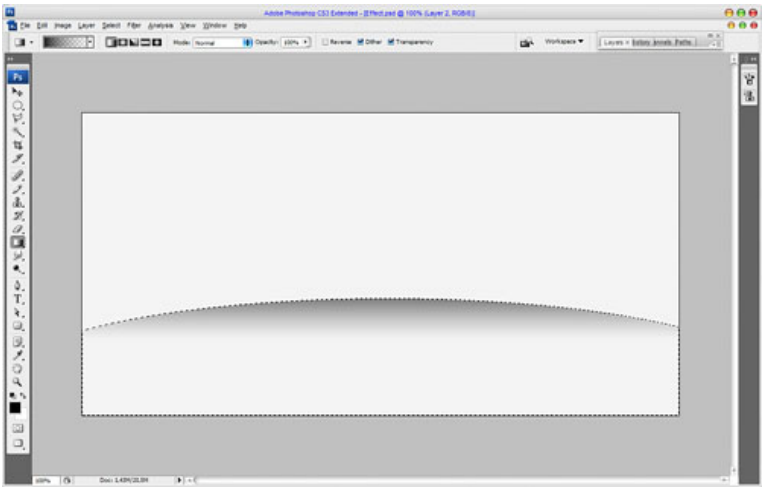
- مؤثر Gradient Overlay



و هذه هى النتيجة إحساس بالعمق ممزوج بالبساطة ، ما رأيك بإضافة بعض الظلال تحت الحروف لزيادة الإحساس بالبعد الثالث 3D للصورة

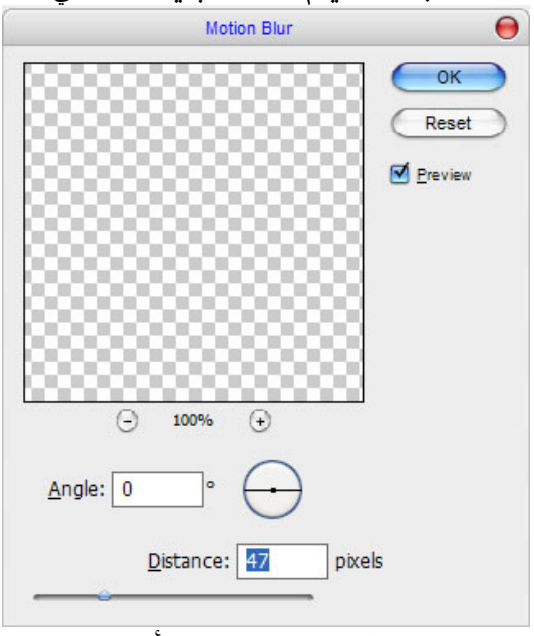


8.و الآن نتابع الخطوات بعد أن ترضى تماماً عن المؤثرات على النص حوله إلى صورة حتى تتمكن من تقطيعة و التعامل معه كصورة وذلك بدخول قائمة Layer ثم قم باختيار Rasterize . لإضافة ظلال تحت الحروف قم بإنشاءطبقة جديدة تحت طبقة النص – بالضغط على Ctrl+Shift+N – و باستخدام أداة Elliptical Marquee Tool ارسم شكل بيضاوى كما بالصورة و قم بملأه باللون الأسود – باستخدام أداة Paint Bucket Tool – اضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأصلية للبرنامج ، ثم بالضغط على Shift+G حتى تصل إلى الأداة .



9. إلغى التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ثم كرر الفلتر السابق بالضغط على Ctrl+F

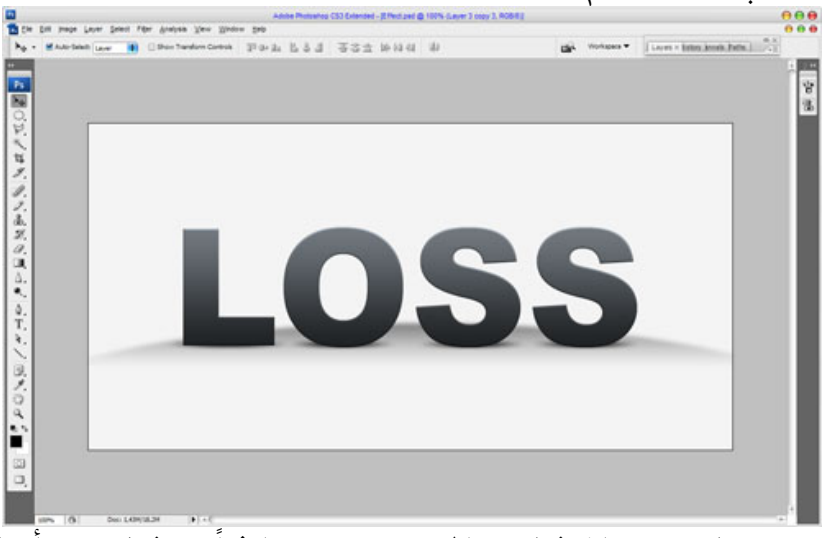
10.ثم من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Motion Blur بالقيم المبينة في الصورة



لاحظ الظل تحت حرف الـ S الأخيرة ، يجب أن تكون وصلت إلى مثلها .

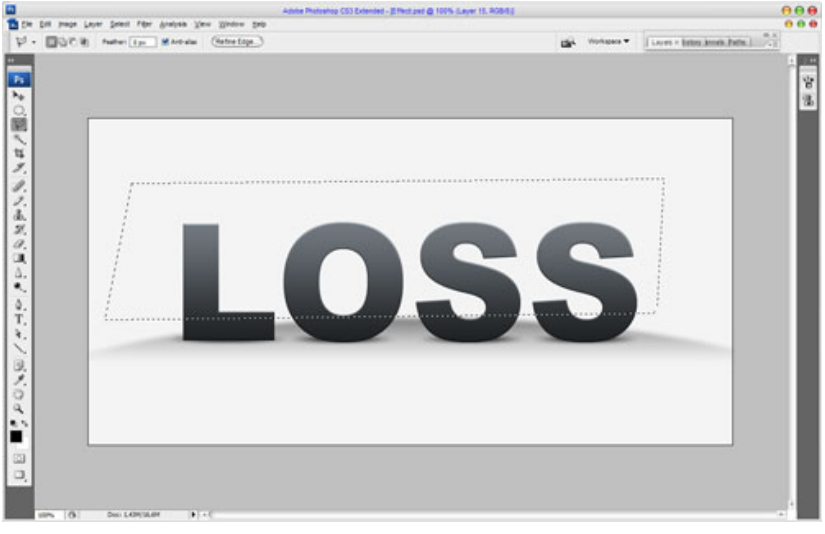
11.كرر هذه الطبقة – قم بتظليل الحرف – عدة مرات بعدد الحروف – يمكنك ذلك بسهولة عن طريق الضغط على Ctrl+J و قم بسحب

كل نسخة حتى تتوسط الحرف المقابل لها ثم قم بدمج جميع الطبقات معاً ماعدا طبقة الخلفية – من نافذة الطبقات حدد تلك الطبقات ثم أضغط Ctrl+E .

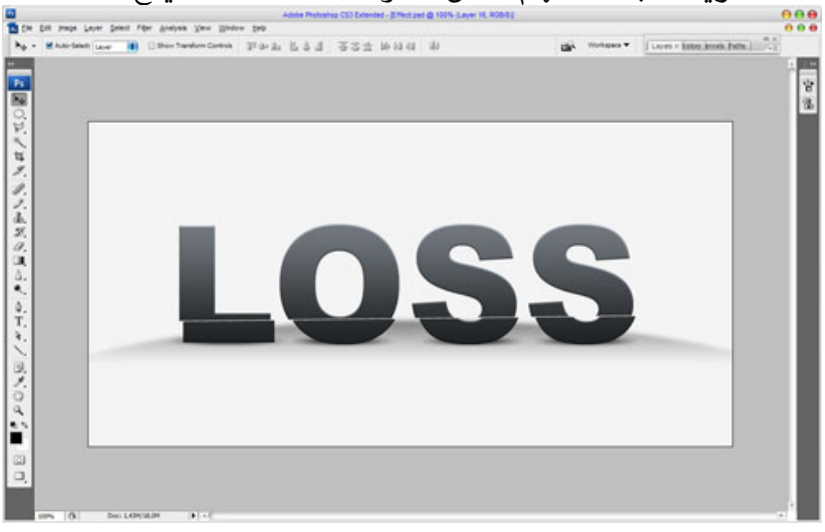


انتهينا من إنشاء الصورة ، إذاً فلنبدأ في تقطيعها .

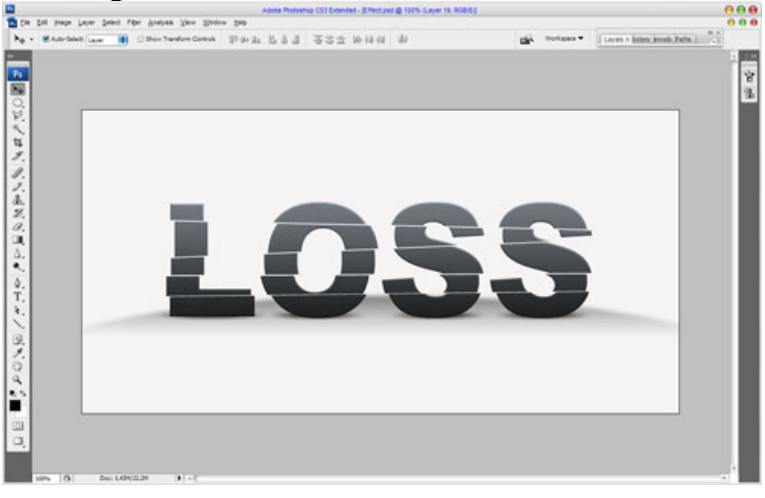
12. باستخدام أداة Polygonal Lasso Tool قم برسم تحديد مثل الموجود بالصورة



لتحريك هذا الجزء بأبسط الطرق خذ نسخة و قم بلصقها كطبقة جديدة – اضغط Ctrl+Shift+J – ثم حركها قليلاً – بالضغط على حرف V ثم التحريك بالأسهم من لوحة المفاتيح .

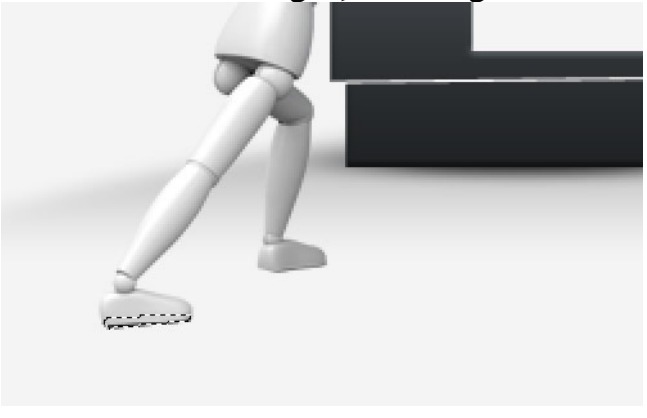


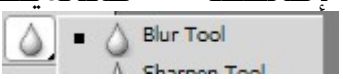
13.كرر الخطوة السابقة عدة مرات مع تغيير موضع التحديد حتى تصل إلى الصورة التالية أو ما يحلوا لك من اخراج .



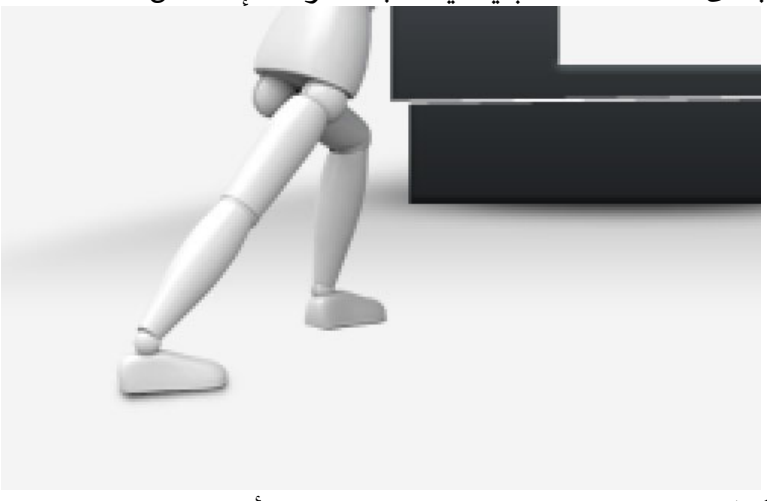
14.لمزيد من الجمال في الإخراج أضف شئ للصورة و ليكن رجل يرتب النص المبعثر

15.بعد أن أضفنا الرجل الآلي هذا ، يجب أن نضيف بعض الظلال تحت أرجله حتى يظهر بواقعية ضمن الصورة . قم بإنشاء طبقة تحت طبقته – بالضغط على Ctrl+Shift+N – باستخدام اداة Polygonal Lasso Tool – بالضغط على Shift+L عدة مرات حتى تصل إليها – حدد المنطقة تحت قدمية كل قدم في منطقة منفصلة . ثم قم بملأ كلاً منهما باللون الأسود – بالضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأساسية ، ثم بالضغط على Shift+G عدة مرات حتى تصل إلى اداة Paint Bucket Tool .



16. اضغط Ctrl+D لإلغاء التحديد ، ثم باستخدام أداة 

حاول أن تجعل الظلال طبيعية بقدر الإمكان.



17. ثم باستخدام أداة Smudge Tool

– من نفس المكان في شريط الأدوات – قم بتعديل خصائص تلك الأداة في أعلى الشاشة إلى Brush: 10px, Mode: Normal: Strength: 33%

18. هل تلاحظ الفرق بين الظلال تحت القدمين – لقد قمت بالتنفيذ تحت قدم واحدة لترى الفرق بوضوح و لكن نفذ أنت الظلال تحت

القدمين مرة واحدة لتوفير المجهود و الوقت .

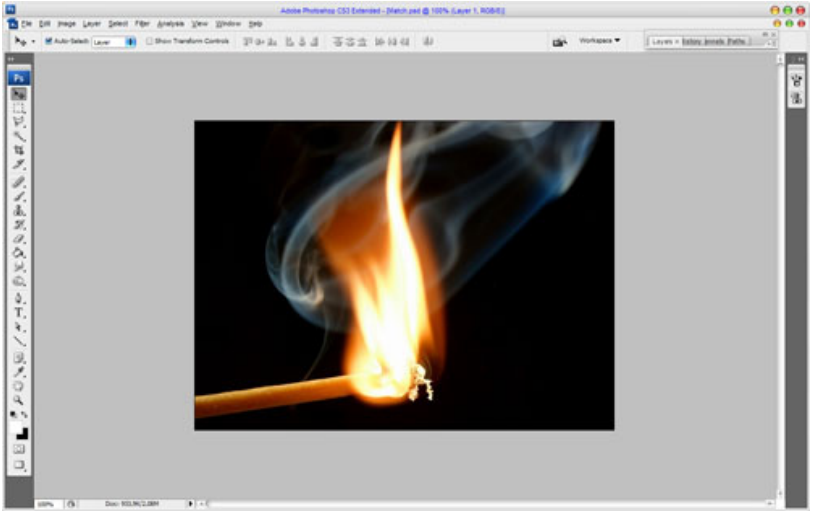
و هذه هى الصورة النهائية ، عدل كما شئت تجد الكثير .

التطبيق الثالث

كتابة النص الناري

كتابة النص الناري

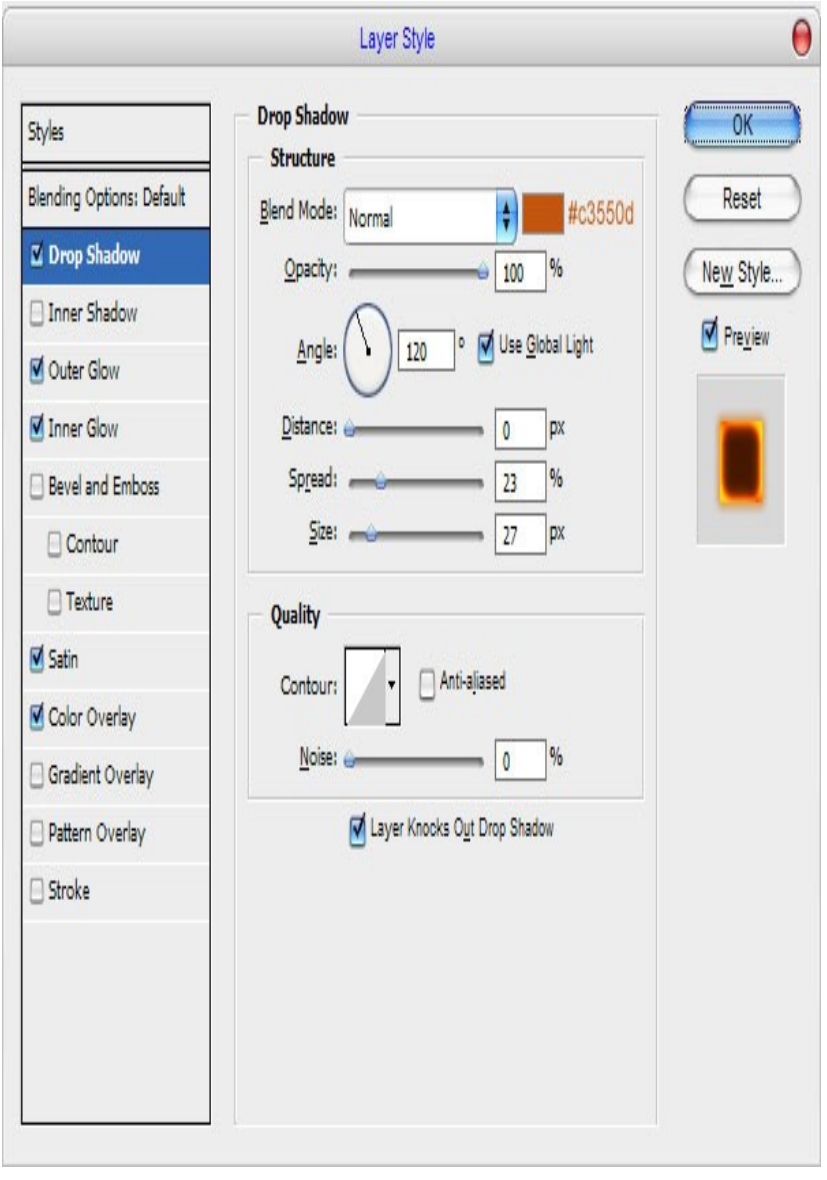
في البداية لا بد لنا من البحث عن صورة تحتوى على مشهد مناسب للنار ذو شكل مناسب لعملك الفنى ، لقد وجدت هذه الصورة و هى تبدو مناسبة لمشروعنا هذا فلنبدأ



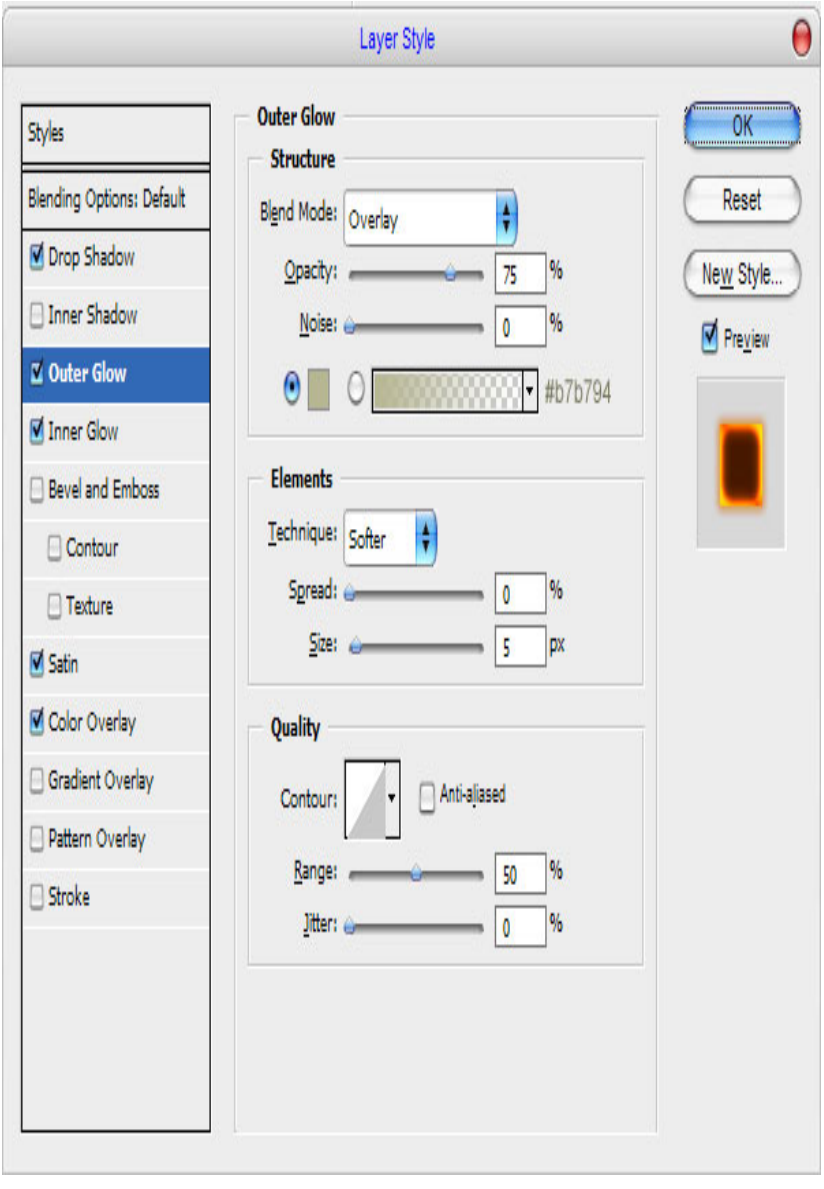
1. استخدم أداة الكتابة – بالضغط على حرف T من لوحة المفاتيح – و أكتب ما شئت و بأى لون تراه مناسب .

2. بعد أن انتهيت من الكتابة أضف بعض المؤثرات عليها ، من أسفل قائمة الطبقات اضغط على زر Fx كما هو موضح بالصورة ثم اختر المؤثر المراد تنفيذه بعد ذلك يمكنك الاختيار المباشر من نافذة المؤثرات التي ستفتح تلقائياً . و منها اجعل القيم كما بالصور التالية تأكد أن كل القيم كما في الصور تماماً :

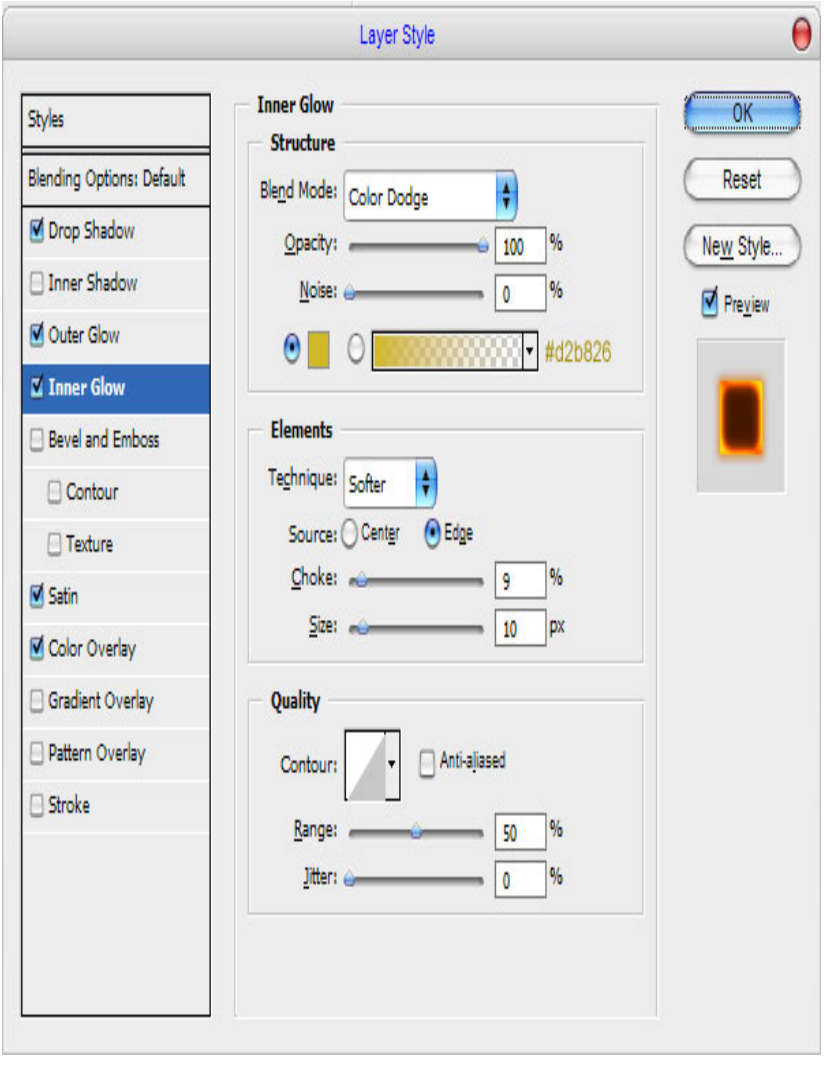
3. مـؤثــر Drop Shadow



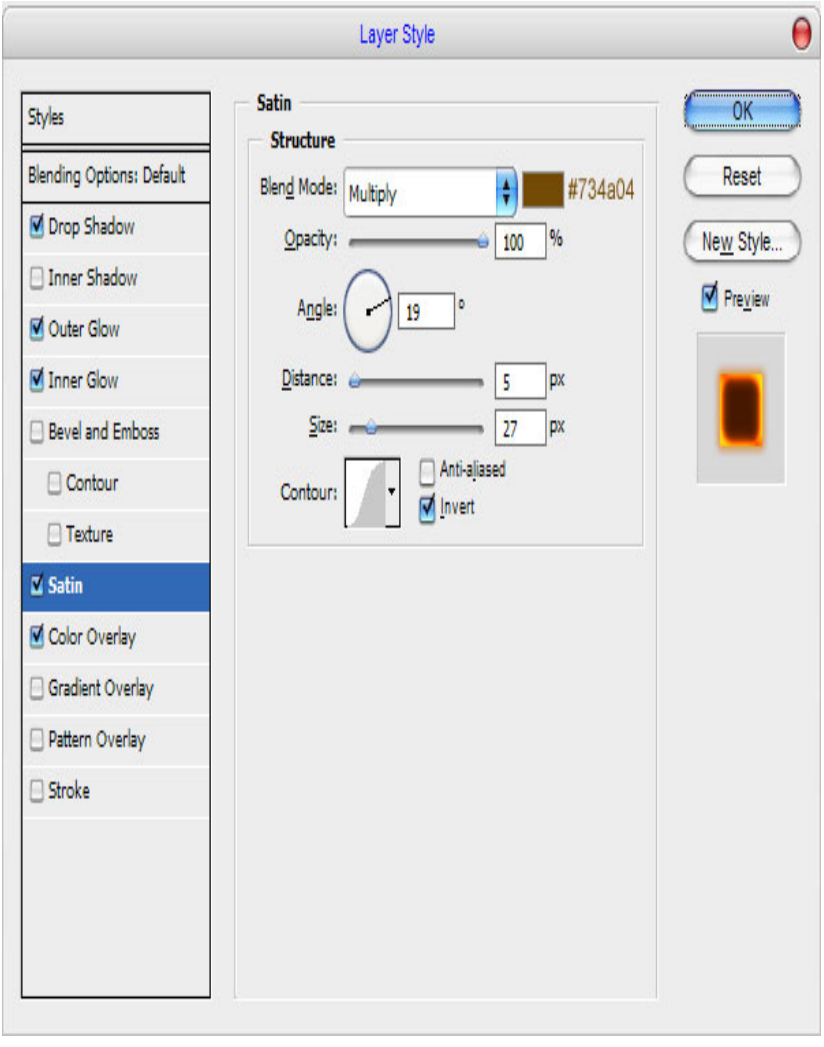
4. مـؤثــر Outer Glow



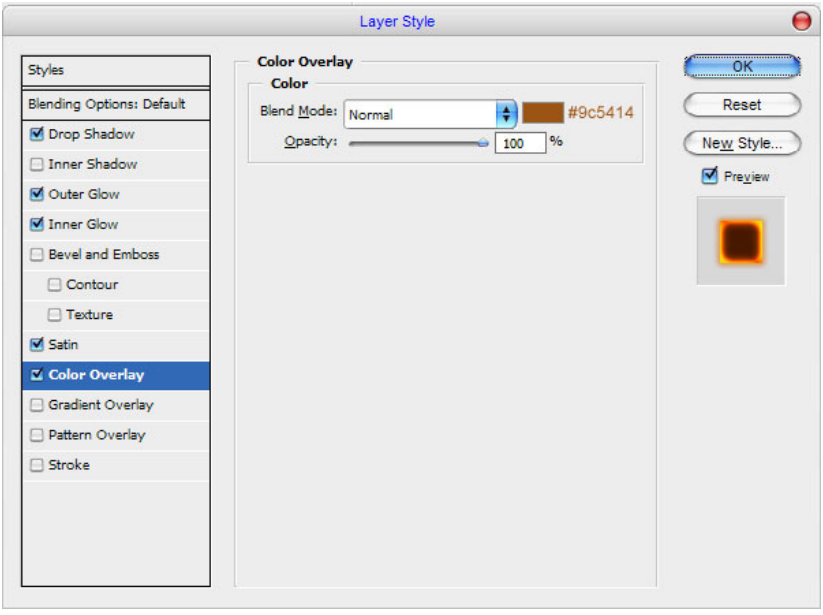
5. مـؤثــر Inner Glow



6. مـؤثــر Stain



7. مؤثر Color Overlay



و هكذا يجب أن تكون النتيجة

8. أنشئ طبقة جديدة فوق طبقة النص – بالضغط على Ctrl+Shift+N – ثم أدمجها مع

طبقة النص – بعد تحديد الطبقتين من نافذة الطبقات Layers Window اضغط على Ctrl+E .

9. قم باختيار أداة Smudge Tool و أجعل خصائصها كالتالى (Brush: 10 px, Mode: Normal, Strength: 79%) استخدم الأداة حتى يظهر النص و كأنه مصدر للنار كما في الصورة

10. من قائمة Filter أختر Liquify – بالضغط على Ctrl+Shift+X – ثم عدل في الخصائص و القيم حتى تصل إلى تأثير أقرب ما يكون للصورة التالية .

11. و الآن لمرحلة دمج النص بالنار حتى يبدو أنه مشتعل تماماً . استخدم أداة الممحاة Erase Tool – بالضغط على Shift+E عدة مرات حتى تصل إليها – قم باختيار- من شريط الخيارات Option في أعلى الشاشة – فرشاة دائرية ذات حواف شفافة ، و اجعلها بحجم 20 pixels و عتامة Opacity تساوى 40% . امسح بعض من النص و إليك مثال على ما يجب أن تصل إليها افحصه لتعرف ما تم مسحه .

و إذا مسحنا أكثر من النص سيبدو التأكل من النار أكثر و أكثر .

التطبيق الرابع

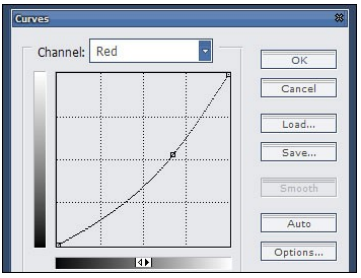
تعديل ألوان الصورة

تعديل ألوان الصورة

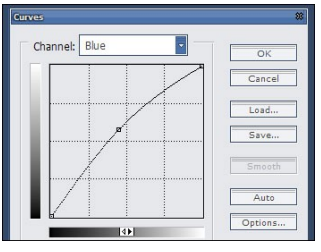
من فترة طويلة و يدرك أخصائى الدعاية و الإعلان وجود صلة وثيقة بين نوعية الضوء و لونه و الحالة النفسية و الانطباع لدى المشاهد للصورة . فالألوان الباردة تعطى الإحساس بالوحدة و الانعزال و الفراغ والعكس صحيح ، و هذا مفيد جداً لإعطاء الإحساس الذى تريد إعطاءه من خلال تلك الصورة

1. افتح الصورة التي تريد تعديل الإضاءة و نوعيتها في الفوتوشوب ، و يجب ملاحظة أنه قد تحتاج الصورة لبعض التعديلات لإضفاء ألوان و مستوى إضاءة

مناسب و واضح - من خلال قائمة Image قم باختيار Adjustment و منها contrast/brightness و / أو levels



2. من قائمة Image قم باختيار Adjustment و منها Curves عدل قناة اللون Channel إلى اللون الأحمر Red ، و ذلك في نافذة Curve و التي ستفتح تلقائياً .

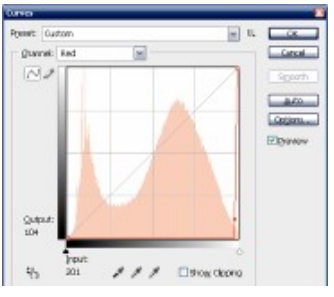


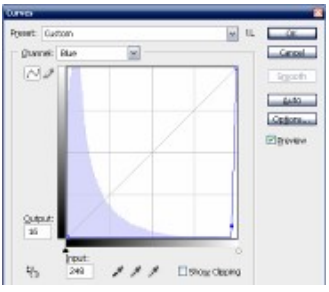
3. بدون الخروج من نافذة Curve ، اختر من قائمة Channel اللون الأزرق Blue .

ملاحظة لكل صورة خصائص لونية خاصة بها لذلك حرك المنحنيات اللونية بحرية حتى تصل إلى مبتغاك .

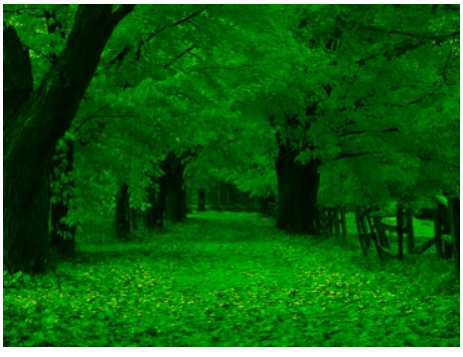
4.في النهاية اضغط على زر OK . من مميزات هذه الطريقة أنه يمكن دوما تعديل الصورة حتى بعد حفظها .

هذا تطبيق أخر لهذه الطريقة الممتازة ، فقد قللنا اللون الأحمر و الأزرق فتحولت الصورة الأصلية إلى الخريف.من قائمة Image قم باختيار Adjustment و منها Curves .





عدل قناة اللون Channel إلى اللون الأحمر Red و الأزرق Blue ، ثم عدل المنحنيات كما في الصور المجاورة.



و هكذا تتحول الصورة إلى وسط الربيع ، وقد اصبح ورق الشجر أخضر .

التطبيق الخامس

إنشاء الشقوق والخدوش

إنشاء الخدوش و الشقوق

كما هو معروف الجودة في التفاصيل ، و قد يكون من الأفضل لتصميم ما أحداث خدوش و تشققات في أجزاء منه لإضفاء القدم .

1. انشئ صورة بالأبعاد التالية 200x200 pixels أو الأبعاد التي تراها مناسبة لمساحة عملك ، في هذا المثال استخدمنا هذا الخط و لكن يمكنك اختيار أى خط أخر شكله مناسب و بالطبع يفضل خط عريض ليظهر فيه التأثيرات بشكل واضح .

2. فوق الطبقة الأولى أنشئ طبقة جديدة – بالضغط على Ctrl+Shift+N – ثم ارسم باللون الأسود بعض الشقوق و ذلك باستخدام أداة الفرشاة Brush Tool – بالضغط على حرف B ، و الضغط على حرف D استعادة الألوان الأصلية

للبرنامج الأسود والأبيض و لتطوير العمل قد تحتاج أداة Air Brush و أداة Eraser Tool . تجنب استخدام الفرش الكبيرة لإعطاء انطباع حقيقي للشقوق .

3 .كما هو واضح أن العمل يتركز هنا فكلما أخرجت شقوق جيدة و دقيقة في هذه المرحلة كلما كانت النتائج أفضل .

4.بعد الانتهاء عدل طريقة دمج الطبقة Blending Mode إلى Hard Light و خفض مستوى العتامة opacity إلى75% .

5. أنشئ طبقة جديدة من طبقة الشقوق المرسومة بالفرشاة – بالضغط على Ctrl+J ، حول طبقة الشقوق السفلى إلى اللون الأبيض، من قائمة Image قم باختيار Adjustments و منها Inverse باستخدام لوحة

المفاتيح حرك تلك الطبقة يساراً و إلى أسفل1 Pixel حتى تظهر الطبقة البيضاء . كما ترى فالإحساس بالعمق مجرد خداع بصرى يمنك التحكم فيه بهذه الطريقة البسيطة .

6. و الآن عد إلى الطبقة الأصلية ثم باستخدام الـ Styles أضف الخامة المناسبة لعملك . و هذا مثال على النتيجة التي يمكن أن تحصل عليها و يمكنك استخدام هذه الطريقة لعمل أشياء أخرى كثيرة .

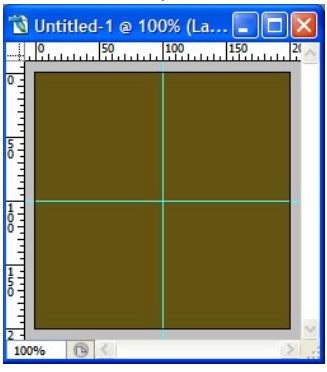
التطبيق السادس

إنشاء نمط

إنشاء نمط Pattern

إنشاء Pattern

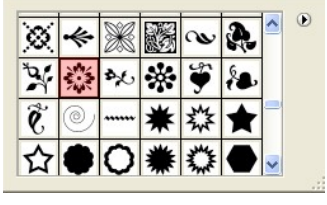
كمصمم في عالم مليئ بمواقع الإنترنت تحتاج غالباً للـ Patterns كخلفية للصفحة ، فهى صغيرة و خفيفة و لا تحتاج إلى Bandwidth كبير ، و الأهم من ذلك شكلها الجيد جداً و الخلاب إذا نفذت بدقة .



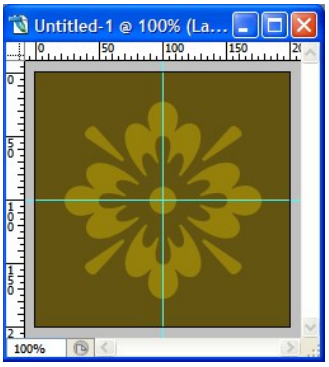
1. فلنبدا بإنشاء صورة مربعة و لتكن 200×200 pixels.

2. ثم قسم الصورة باستخدام Guidelines أحدهما أفقى و الأخر رأسى لتسهيل عملية التماثل – يمكنك إظهار المسطرة بالضغط على Ctrl+R ، ثم سحب guidelines منها.

3. أختر لون الخلفية الآن – باستخدام أداة Paint Bucket بالضغط على حرف G، و طبعا لابد من جعل الخلفية على طبقة Layer خاصة بنفسها حتى تتمكن من تعديلها بسهولة كما تشاء و الأهم أن لا تتداخل مع ما سيتم تكراره من أجزاء.

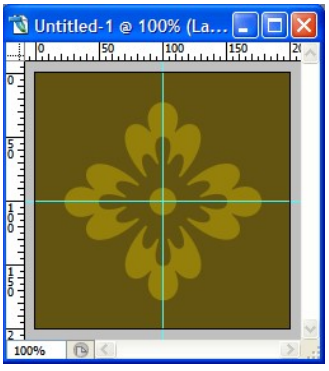


باستخدام Custom Shape Tool – اضغط على Shift + U حتى تظهر تلك الأداة – قم باختيار مثلاً Floral Ornament 2 و المحددة في الصورة باللون الأحمر .

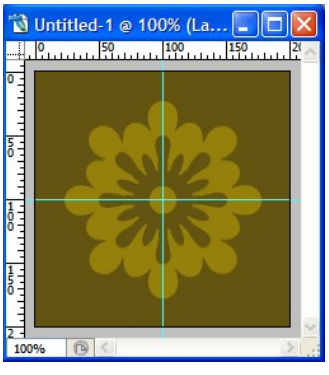


4. أنشئ طبقة جديدة بالضغط على زر Ctrl+Shift+N .

و لرسم تلك الوردة و جعلها متساوية الأبعاد استمر بالضغط على Shift أثناء رسمها .



5. و بالطبع يمكنك بشكل اختيارى التعديل في الصورة . مثلاً باستخدام الممحاة Eraser Tool تخلص من الأجزاء التي ستشكل تداخلات غير مرغوب فيها عند التكرار – مثل الخطوط الجانية في الوردة .

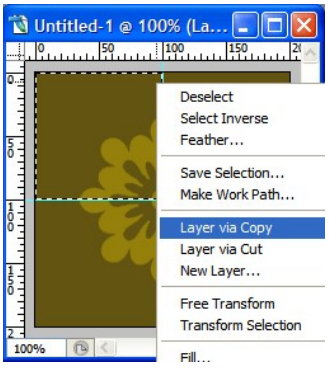


6. بعد عملية المسح السابقة ، سنحتاج إلى تكرار أجزاء معينة من الوردة – هذا الجزء اختيارى و سنشرحه حتى يتكامل الموضوع – للتكرار اضغط Ctrl+T أو من قائمة Edit اختر Transform و منها Rotate، و استمر بالضغط على زر Shift أثناء التدوير حتى تنشئ طبقة جديدة تحتوى على نفس

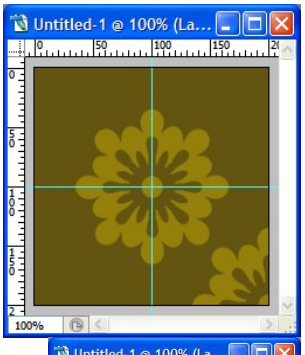
الوردة Duplicate Layer .

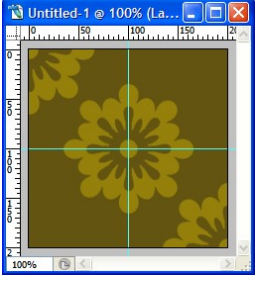
7. لدمج تلك الطبقتين ، حدد الطبقتين ، ثم بعد ذلك من قائمة الطبقات Layer اختر دمج الطبقات Merge Layers ، حتى يكونا طبقة و احد ليسهل العمل .

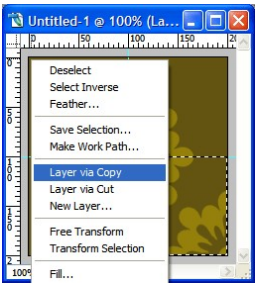
8. من قائمة View قم باختيار Snap و منها Guides و تأكد أنها غير محددة ، ثم باستخدام Rectangular Marquee Tool – بالضغط على حرف M – حدد ربع الصورة ، ثم من القائمة المختصرة – أو بأى أسلوب كالضغط على Alt أثناء السحب بالماوس – أنسخ ذلك الربع إلى الركن المقابل له .

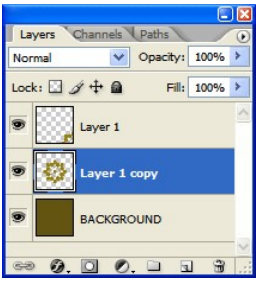


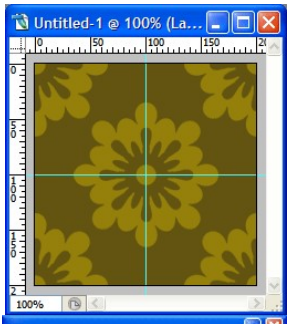
9. و هكذا كرر هذه الخطوة لكل الأركان الأربعة للصورة . و تأكد دوماً أنك تعمل على الطبقة الأصلية التي تحتوى على الشكل بالكامل في كل مرة تقوم بعملية التكرار .

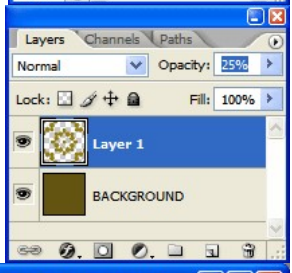




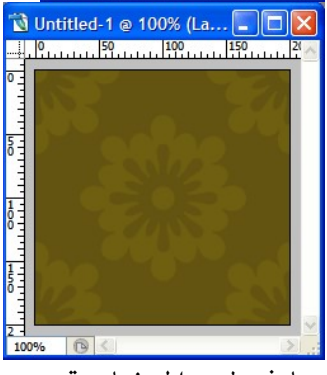








10. و الآن بعد أن أتممنا الأركان الأربعة ، قم باختيار الطبقات كلها ما عدا طبقة الخلفية من نافذة الطبقات Layer Window ، ثم اضغط على Ctrl+E لدمج تلك الطبقات في طبقة واحدة ليسهل التعامل معها فيما بعد .



11. و الآن بعد اكتمال القالب Pattern يمكنك خفض العتامة Opacity حتى يظهر الكلام عليها بشكل جيد .

ها قد انتهينا فاستمتع بعمل نماذجك الخاصة و استخدامها .

التطبيق السابع

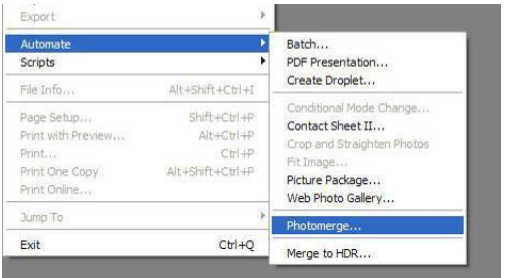
إنشاء بانوراما بشكل اتوماتيكي

إنشاء بانوراما بشكل اتوماتيكى

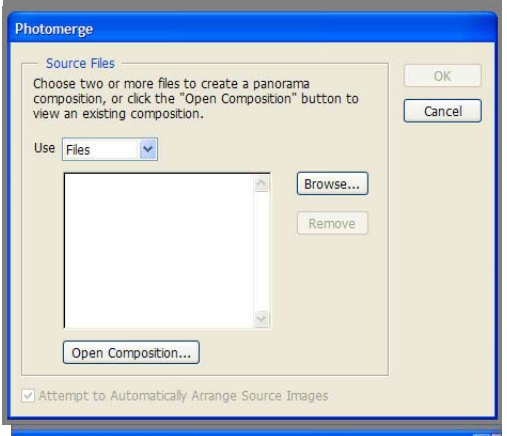
إنشاء بانوراما بشكل اتوماتيكى

إذا كنت تنشئ البانوراما بالأسلوب التقليدى – القص و اللصق و المحاذاة اليدوية – فقد حان الوقت للاستفادة من إمكانيات الفوتوشوب الأوتوماتيكية ، و هذه الأداة المسماة دمج الصور Photomerge تنتج بانوراما ممتازة بشكل آلى ، فالأسلوب التقليدى رغم جودة مخرجاته إلا أنه مجهد و مستهلك للوقت بشكل كبير ، إذا قد حان الوقت .فكل ما هو مطلوب منك تشغيل المعالج و اختيار الصور التي تريد دمجها ، فلنبدأ الشرح :

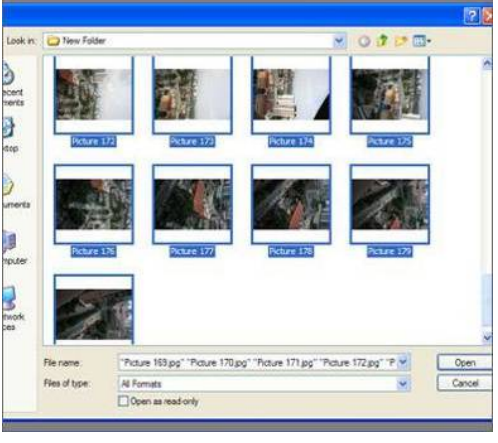
1. من قائمة File قم باختيار Automate ثم Photomerge

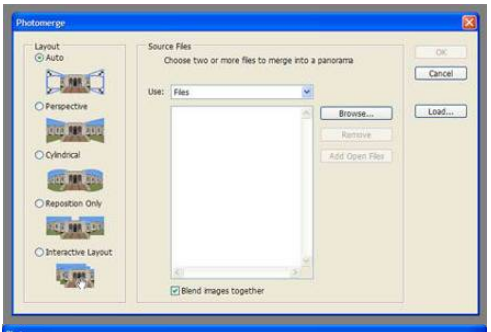


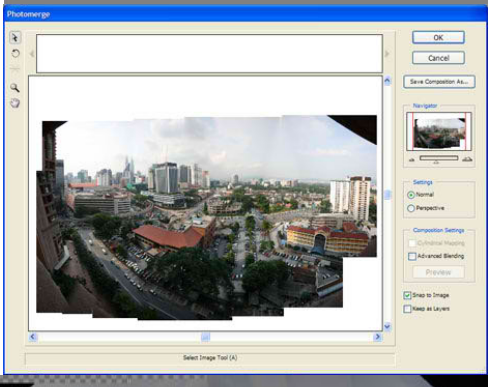
2. تظهر نافذة المعالج تطلب تحديد ملفات الصور التي تريد دمجها ، اضغط على Browse و حدد تلك الصور .



2. لا بد أن تجعل كل الصور مسبقاً في وضعية رأسية حيث أن الفوتوشوب لن يعدل زاوية الدوران أليا .





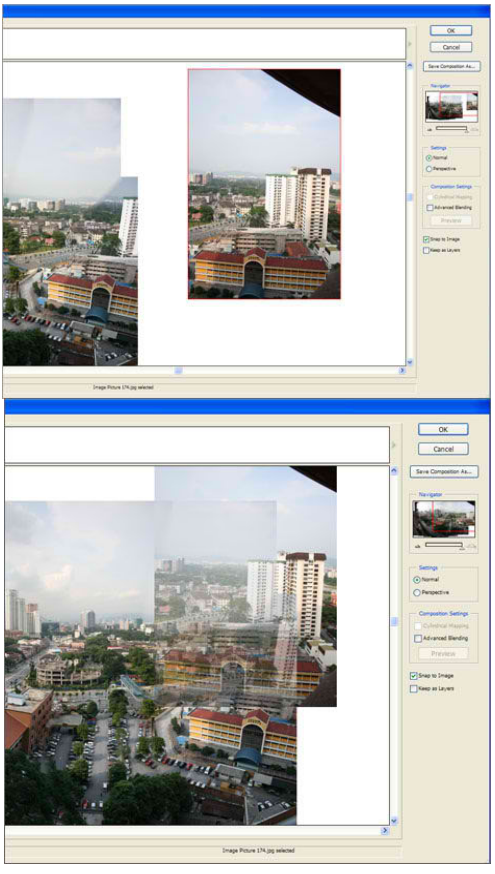


3. بمجرد الانتهاء من تحديد الصور ، اضغط على OK . ثم اجلس و استريح سيقوم الفوتوشوب بكل العمل من الآن بدلاً منك ، سيقوم بفحص حواف الصور لإيجاد نقط التطابق و الدمج و سيكمل العمل حتى ظهور البانوراما الكاملة لك .

4. في حالة رضاك عن العمل الألى ، قم بعملية القص Crop للمنطقة المتساوية – بالضغط على حرف C – و ذلك حتى تصبح الصورة مستقيمة الحواف و هذه الخطوة سوف تحتاجها كثيراً في حالة التصوير بالكاميرا فإن مواقع الأشياء المكررة في أجزاء الصورة

لا تكون بالطبع في نفس الموضع في الصور كلها .

5. بعد انتهاء العمل الألى يمكنك تعديل مواضع الصور الجزئية و إضافة و حذف ما شئت و سيقوم الفوتوشوب بقبول ذلك . بالطبع هذه الطريقة وفرت الكثير من العمل و الوقت و قدمت نتائج مذهلة .

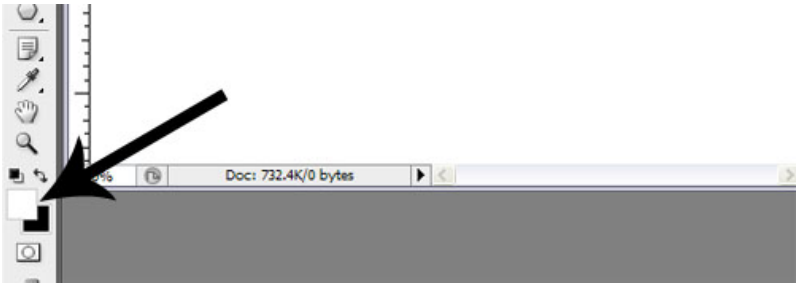


التطبيق الثامن

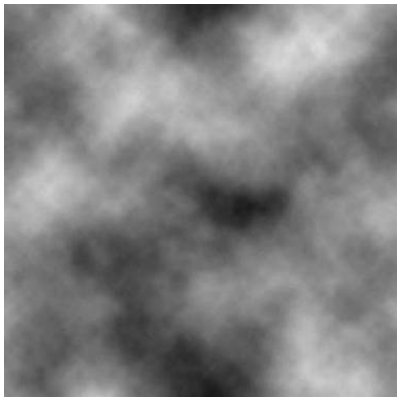
إنشاء خامة من الحجر

إنشاء خامة من الحجر

1. في البدية قم بانشاء ملف صورة جديد ، مثلاً فليكن 500x500 pixel
2. اجعل اللون الأمامى أبيض و لون الخلفية أسود .



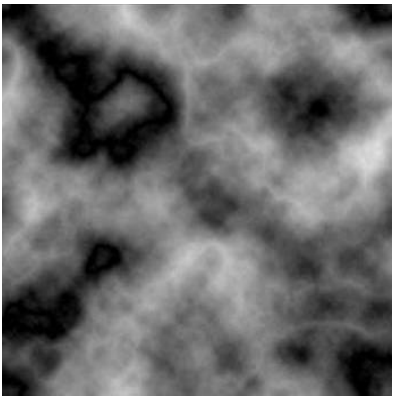
3. و الآن يبدء العمل الفعلى ، اذهب إلى قائمة الفلاتر Filter و اختر Render و منها اختر السحاب clouds . مما سيعطينا ملمس جيد لنبدء منه .



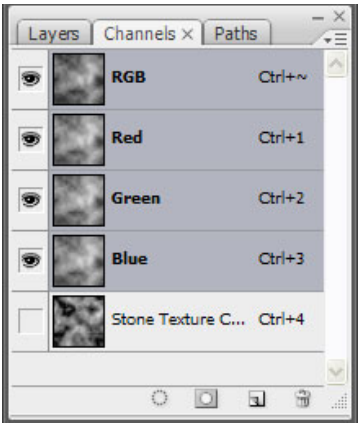
4. قم بفتح نافذة قنوات الألوان Channels ، و الموجودة عاداً مع نافذة الطبقات Layers Tab ، إذا لم تجدها أختر Channels من قائمة Window بالفوتوشوب

5. قم بانشاء قناة جديدة بالضغط على Create New Channel الموجود في نهاية النافذة ، ثم أطلق اسماً علي تلك القناة يكون مناسباً . هذه القناة سيتم استخدامها لإنشاء و حفظ الإضاءة على الخامة .

6. أثناء اختيار القناة الجديدة أضف فلتر Difference Clouds ، من قائمة الفلاتر Filter ثم Render . كرر هذا الفلتر مرتين أو أكثر حتى تصل إلى تأثير ترضى عنه ، و ليكن مثل الصورة التالية .

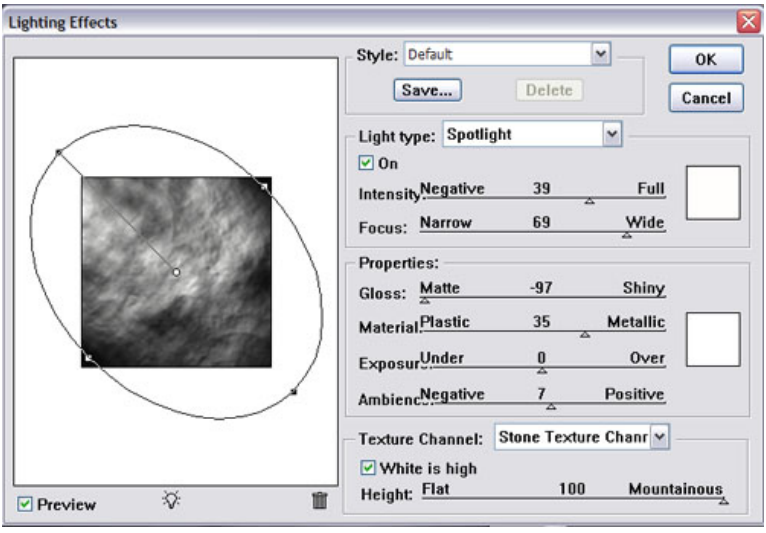


7. من نافذة القنوات Channels اضغط على العين المناظرة للـ RGB لإظهار قنوات الألوان و خفى القناة الجديدة المستخدمة للإضاءة.

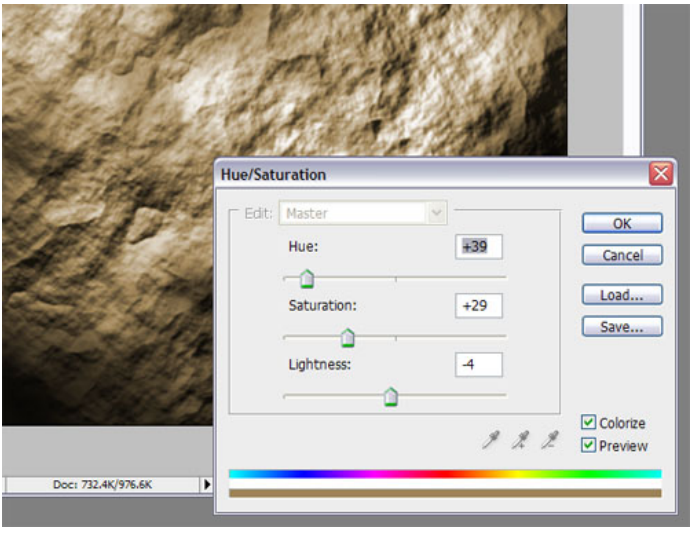


8. إذهب الآن إلى نافذة الطبقات Layers Tab . ثم أنشئ نسخة جديدة من طبقة الخلفية- بالضغط علىCtrl+J أو قائمة الطبقات Layers Menu– ثم أمسح الطبقة الأصلية. ثم عد لنافذة القنوات و اختر القناة التي أنشأناها للإضاءة .

9. و الآن فلنضف بعض العمق و الإضاءة إلى صورة الخامة التي ننشئها ، من قائمة الفلاتر قم باختيار مؤثرات الإضائة Lighting Effects – قائمة Filter و منها Render ثم Lighting Effects – و اختر منها الضوء Spotlight قم بتعديل الإضاءة كما يحلو لك ، لقد أبقيت الإضاءة هنا أقرب ما يكون للوضع الأصلى للفلتر .



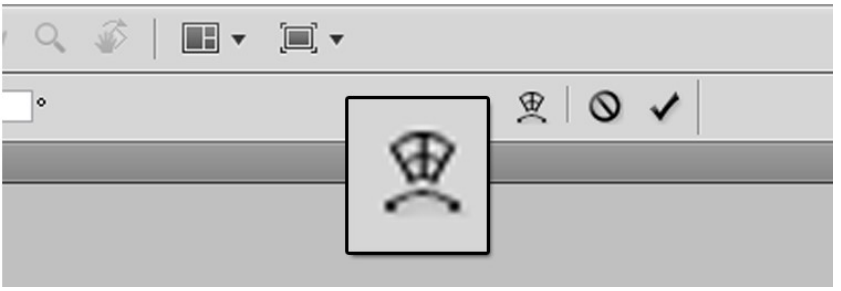
10. و الآن جاء دور الألوان . من قائمة Image قم باختيار Adjustments و منها Hue/Saturation – أو اضغط على Ctrl+U من لوحة المفاتيح مباشرة – حدد Colorize في تلك النافذة ، و حرك المؤشرات لتختار اللون المناسب لعملك ، بالنسبة لى فقط اخترت لون الصخر حتى يكون المثال على أوضح وجه .



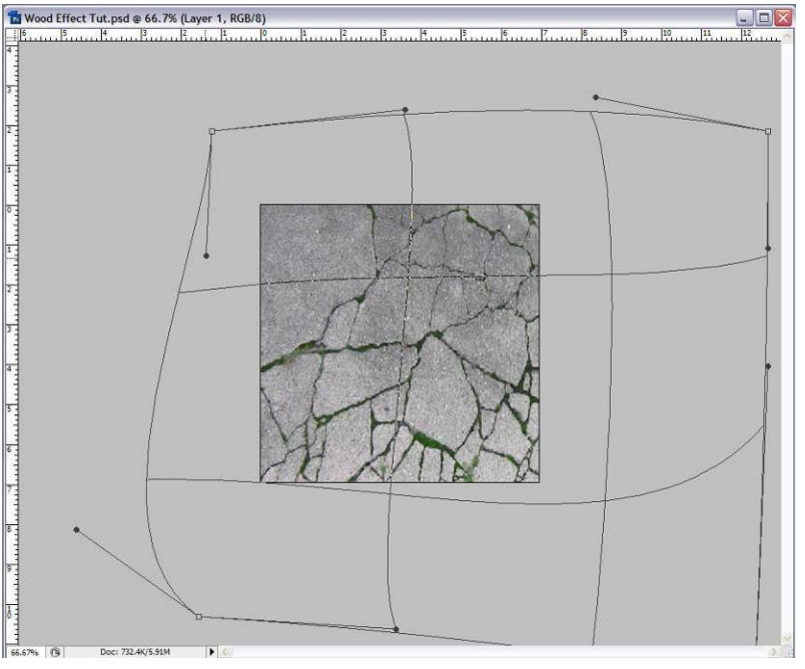
أعتقد أن المثال قد أكتمل فما رأيك بأن نضيف إلى تلك الصخرة بعض عوامل الزمن و الشقوق .

11. ابحث عن صورة بها الشقوق التي تمثل الواقع لعملك ، أو ببساطة استخدم الفرش Brushes في الفوتوشوب و ارسم بعض الشقوق . بالنسبة لى فقد وجدت صورة ملائمة و تحتاج فقط لبعض التعديلات البسيطة كفرصة لتعلم بعض تلك الأساليب و الطرق في التعديل .

12. ضع تلك الصورة على طبقة فوق العمل السابق ، ثم قم بالضغط على Ctrl+T من لوحة المفاتيح للبدء في تعديل الصورة (تلك الطبقة Layer المحتوية على الشقوق) . و الآن من شريط الخواص Properties Panel في أعلى الشاشة اضغط على Wrap Tool ، كما يظهر في الصورة :

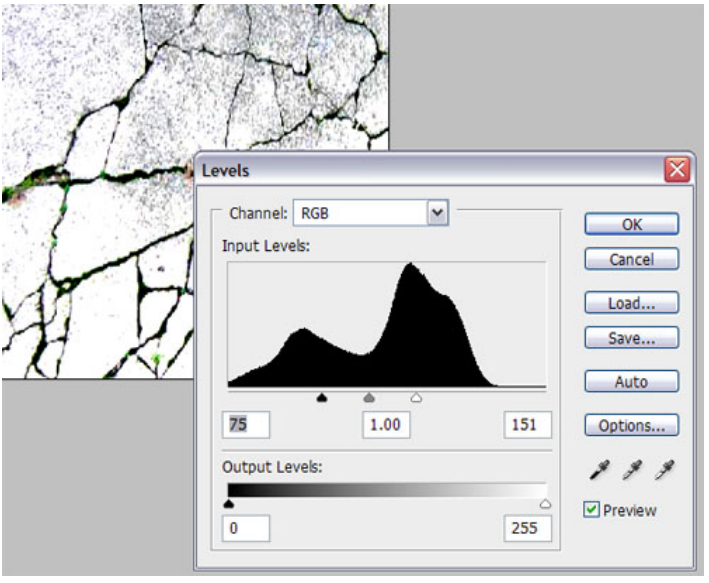


13. ابدء بتحريك أذرع التحكم Transform Handles ، حتى تغطى الشقوق الصورة بالشكل الذي تراه مناسب . و في النهاية اضغط Enter حتى تتم العملية .

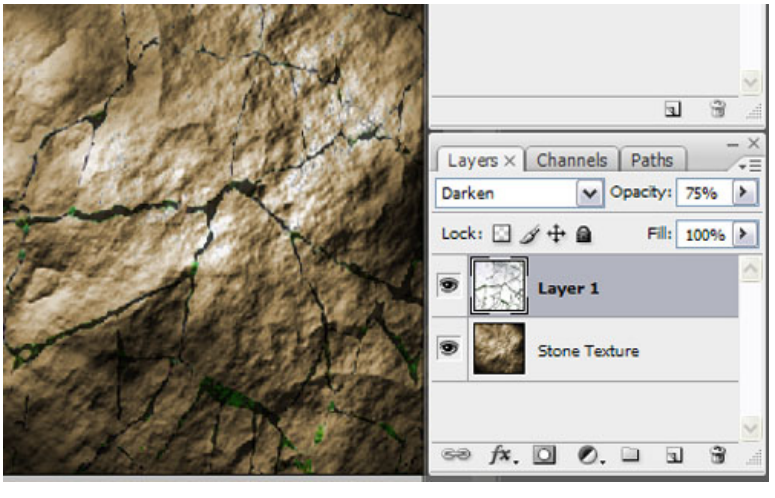


15. من الأفضل أن نجعل التباين في طبقة الشقوق أكبر لإظهار عمق أكبر فيها . اضغط على Ctrl+L – أو من قائمة image قم باختيار Adjustments و منها Levels – و حرك

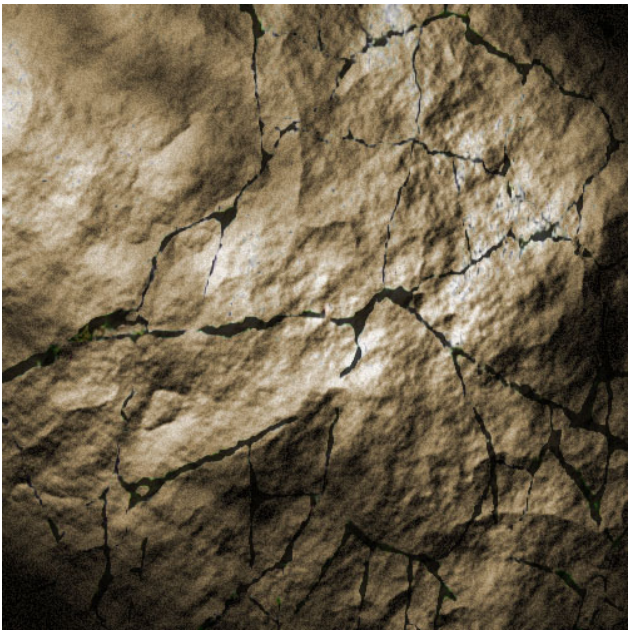
المؤشرات كما في الصورة حتى تصل إلى تباين مقبول .



16. من نافذة الطبقات Layers Tab ، عدل طريقة الدمج Blend Mode إلى Darken و خفض العتامة Opacity إلى وضع مناسب لقد اخترت هنا 75% .



17. هل تريد إضافة مزيد من القدم للصورة ؟ حسناً اذهب لقائمة Filters و منها Noise ثم Add Noise . لقد وضعت المعامل بقيمة 6 . و هذه هى النتيجة النهائية.



التطبيق التاسع

إنشاء مؤثر دخان

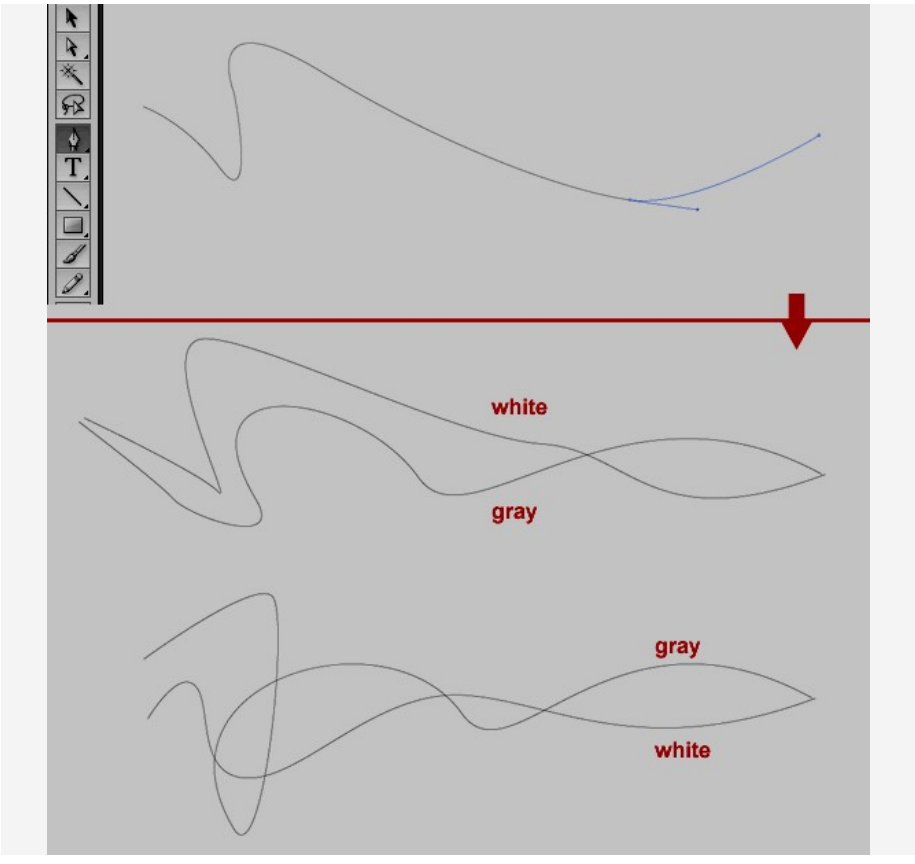
إنشاء مؤثر دخان

في هذه الطريقة سنبين لكم سهولة إنشاء مؤثر دخان باستخدام برنامج اليستراتور Illustrator و الفوتوشوب Photoshop ، و من أهم ما في تلك الطريقة سهولة تعديلها و الابتكار فيها .

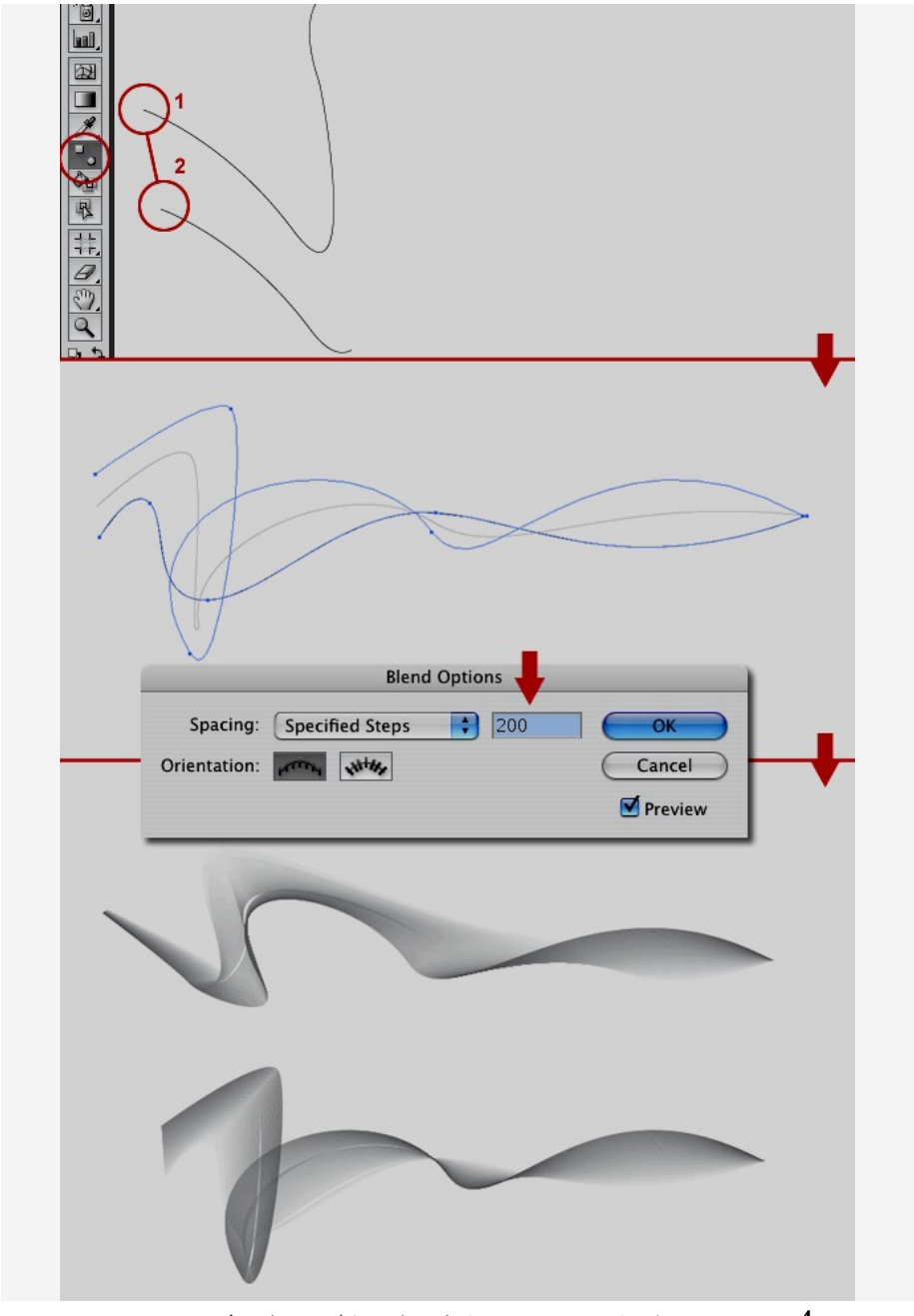
سنستخدم اليستراتور Illustrator بشكل بسيط ، و لا يشترط استخدام اليستراتور Illustrator بل يكفى أى برنامج رسم منحنيات Vectors لديه خواص دمج Blend مثله.

1. قم بفتح برنامج Illustrator و باستخدم أداة القلم Pen Tool – اضغط على زر P من لوحة المفاتيح . ارسم منحنين و أجعلهما متقاطعين كما في الصورة ، أعد العملية و ارسم منحنين أخرين . تلك المنحنيات هى التي ستشكل الدخان .

قم باختيار 2. اختر زوج من المنحنيات و أجعل Stroke الأول أبيض و الأخر رمادى بدرجة 75% ، كرر هذا الأمر للزوج الآخر من المنحنيات و لكن أعكس ترتيب الألوان ، بهذه الطريقة في التلوين يمكننا تعديل الألوان بسهولة أكبر في الفوتوشوب .

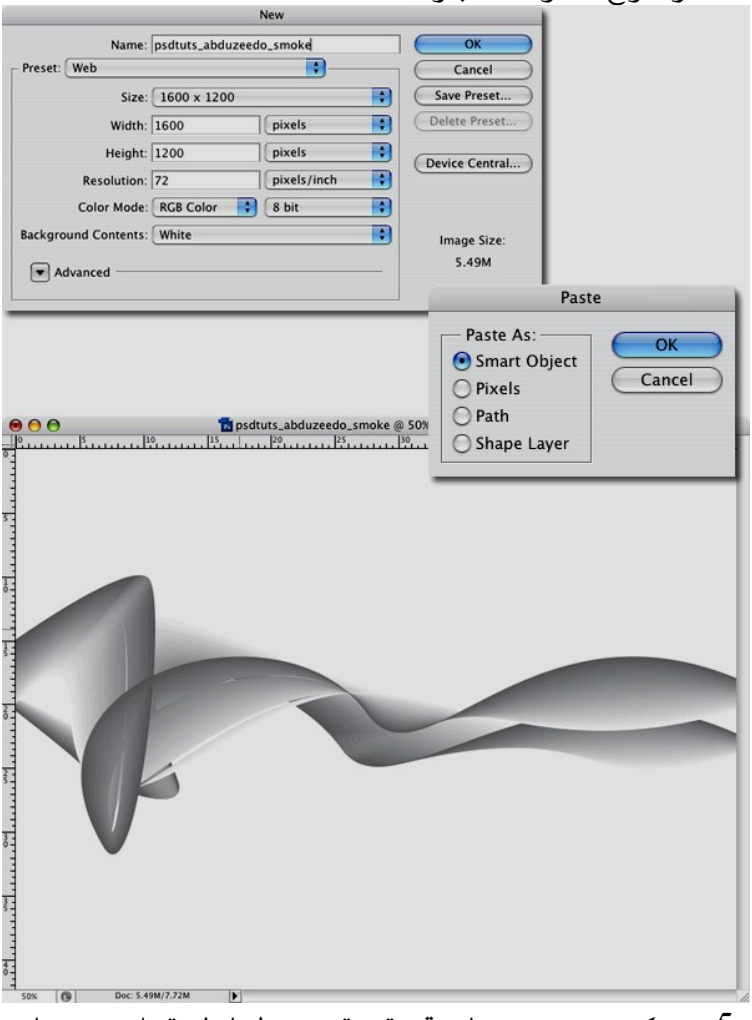


3. باستخدام الـ Blend Tool ، اضغط على طرف المنحنى الأبيض ثم طرف المنحنى الرمادى ، سيتم إنشاء منحنى وسطهما . مع الاستمرار في اختيار الـ Blend Tool ، اذهب لقائمة الكائنات Object و اختر منها Blend ثم فعل أمر Blend Options . اختر Specified Steps و اجعل قيمتها 200. كرر نفس الخطوات مع زوج المنحنيات الأخر .

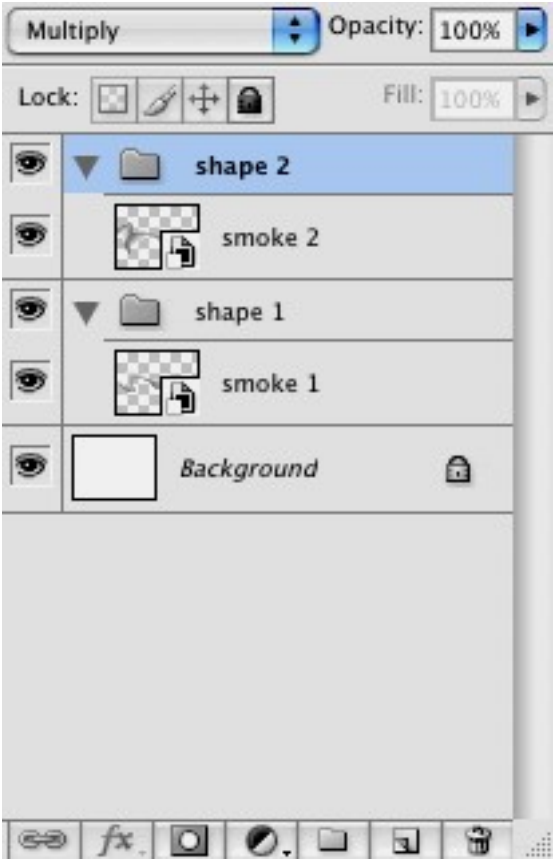


4. من هنا نعود و نكمل العمل في الفوتوشوب ، أنسخ الـ Blend الأول كـ Smart Object ، كرر عملية النسخ للـ Blend

الآخر ، عند استخدام Smart Object يمكننا التعديل مع الحفاظ على أقصى درجات الوضوح و الجودة .

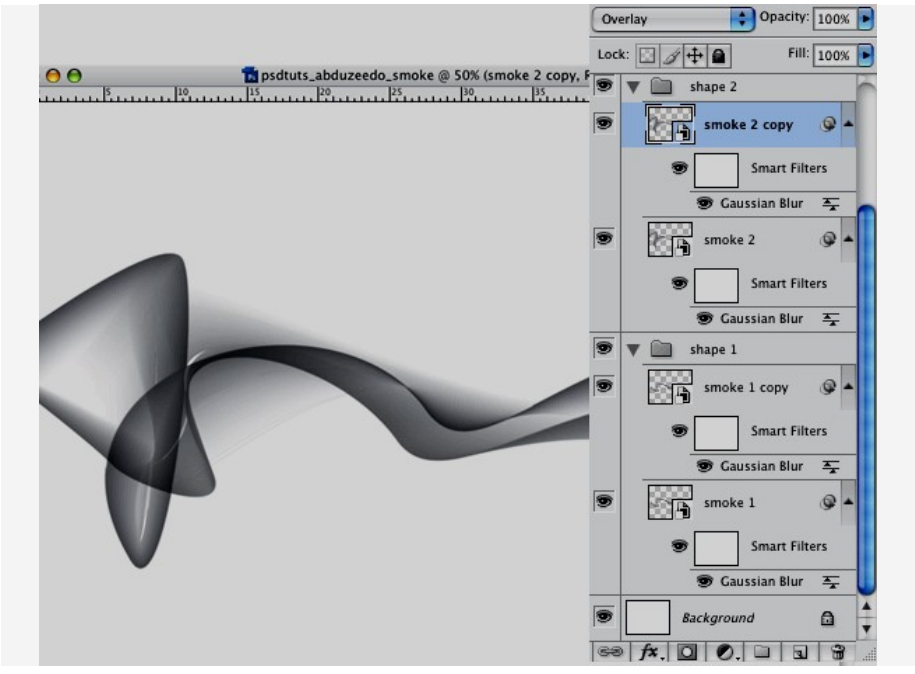


5. و كمجرد عملية ترتيب للطبقات جعلت كل طبقة في Folder و سميتها Smoke 1 و Smoke 2 .

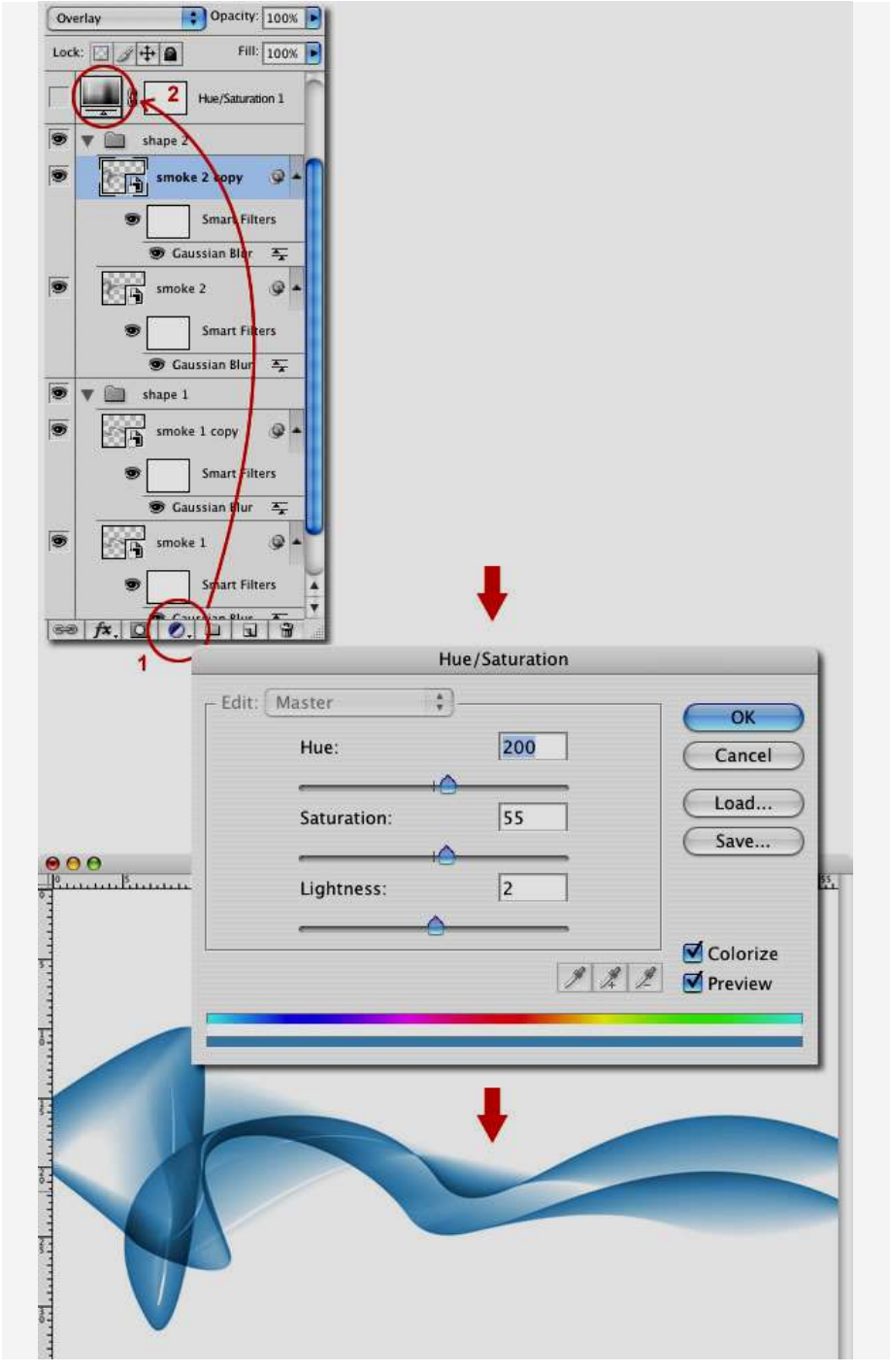


6. بعد ذلك من قائمة Filter نفذ Gaussian Blur بقيمة 1 pixel للـ Radius ، و ذلك لكلا الطبقتين . ثم اجعل الـ Blend Mode لهما Multiply .

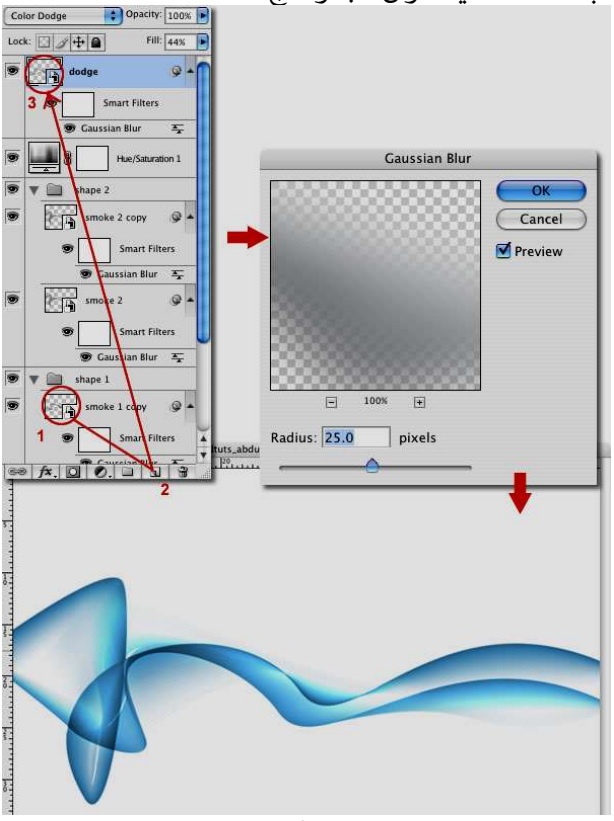
7. قم بنسخ Duplicate تلك الطبقتين بداخل كل مجموعة Folder فيكون لديك Smoke 1, Smoke 1 Copy, Smoke 2, and Smoke 2 Copy . عدل Blending mode للنسخ الجديدة Smoke 1 Copy and Smoke 2 Copy إلى Overlay



8. و الآن سنغير اللون من الرمادى إلى اللون المزرق ، بإستخدام تغيير التشبع Saturation و النقاء Hue . أنشئ طبقة Adjustment جديدة و ضعها أعلى الطبقات ثم قم باختيار Hue/Saturation .


Overlay
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
2
Hue/Saturation 1
shape 2
smoke 2 copy
Smart Filters
Gaussian Blur
smoke 2
Smart Filters
Gaussian Blur
shape 1
smoke 1 copy
Smart Filters
Gaussian Blur
smoke 1
Smart Filters
1
Hue/Saturation
Edit: Master
Hue: 200
Saturation: 55
Lightness: 2
OK
Cancel
Load...
Save...
Colorize
Preview

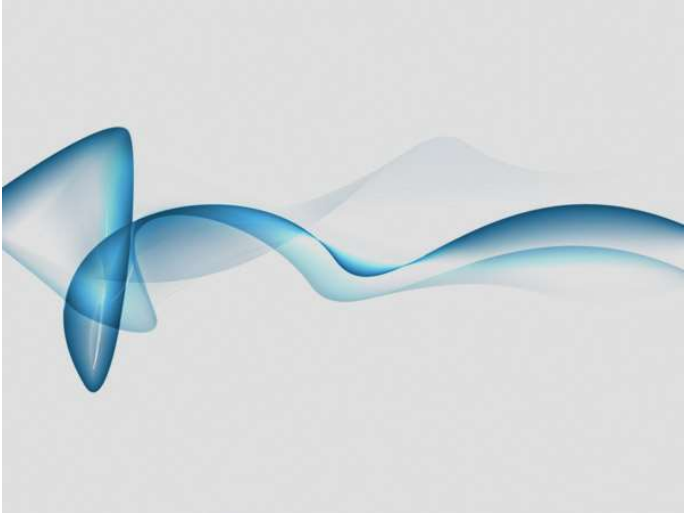
9. قم بانشاء نسخة جديدة Duplicate من Smoke 1 و حولها باستخدام أمر Rasterize من Layer. والأن ضعها أعلى كل الطبقات ثم غير طريقة الدمج Blending Mode إلى Color Dodge ، و من ثم نفذ فلتر Gaussian Blur مع جعل معامل القطر Radius يساوى 25 pixel . يجب أن تحصل على لون أزرق فاتح أشبة ما يكون بوهج .



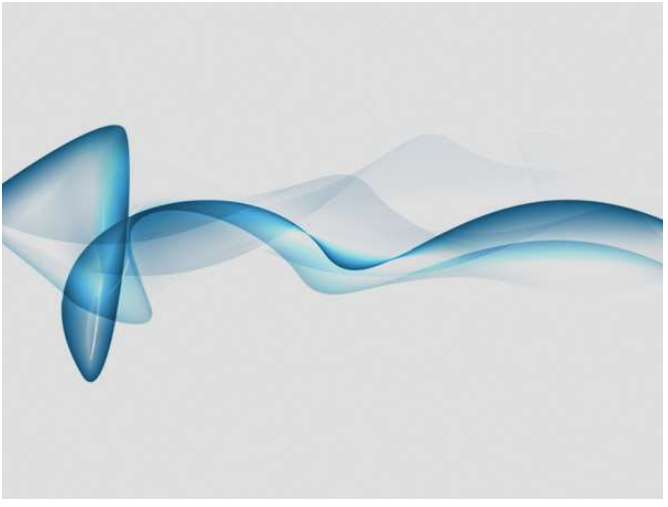
10. يمكننا التوقف الآن أليس كذلك فلقد وصلنا إلى شكل جيد و تأثير رائع ، و لكن طبيعة الأشياء التطور و الضافة من شيم المبدعين ، فما رأيك لو أضفنا بعض التموجات و التأثيرات المحببة الأضافية لزيادة غنى المؤثر .

11. حسناً ، غير الـ Fade بنسبة 50% للطبقة المسماة Smoke 1 حتى تكون أهدأ ، ثم أنشئ نسخة Duplicate من Smoke 1 group و اجعل الـ Fade بقيمة 20% .

12. اختر المجموعة ذاتها و أنشئ Layer mask و باستخدام أداة radial gradient و باستخدام اللونين الأبيض و الأسود اجعل الجهه اليمنى من الدخان تختفى تدريجياً .



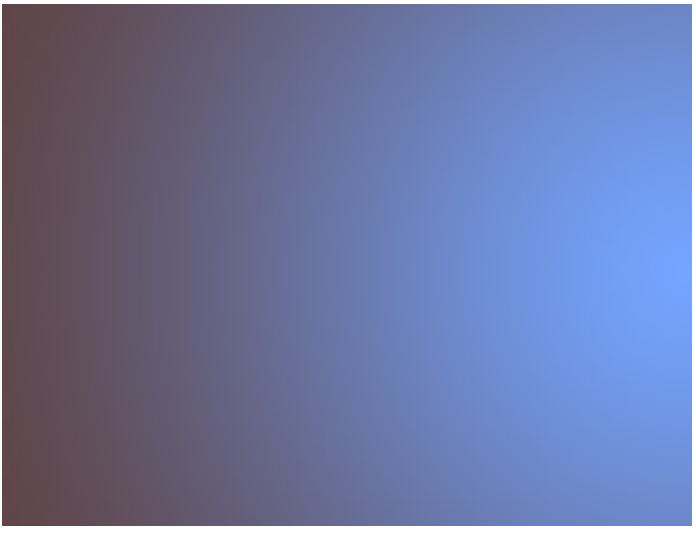
13. الخطوة التالية انسخ الطبقة التي عملت عليها أخير بالـ Fade و قم بتدويرها Rotate حتى يكون الشكل العام فيه شئ من العشوائية كطبيعة الضباب و الدخان .



14. قم بانشاء طبقة جديدة فوق جميع الطبقات و أنشئ عليها Gradient من الأبيض (#FFFFFF) إلى رمادى مزرق (#C4CCD0) .

15. غير طريقة الدمج Blending Mode إلى Exclusion ، هذه الطريقة تعكس ألوان الطبقات التي تحتها ، مما يعطينا دخان ذو تأثير رمادى داكن .

16. الألوان الآن جيدة و ممتازة ، و لكن يمكننا جعلها أفضل ، قم بانشاء طبقة جديدة فوق الجميع و أملئها بتدرج linear gradient من اللون #5f4547 إلى اللون #7096e4 . غير طريقة الدمج blending mode إلى Color ، الشفافية إلى 50%.



هل تريد إضافة بعض الكتابة على الصورة ، من الأفضل أن تكتب ما تريد أكبر من الحجم الذي تريده في النهاية ثم صغرها إلى الحجم المراد في النهاية . قم باضافة مؤثر Unsharp من قائمة Filters ثم Sharpen اختر Unsharpen Mask . مما يجعلها أوضح و أجمل .

التطبيق العاشر

تأثير الرسم

تأثير الرسم Painting

2. قم بحفظ نسخة من الصورة الأصلية في الذاكرة بالضغط على Ctrl+A ثم Ctrl+C .

3. خذ نسخة Copy من الطبقة الأصلية – بالضغط على Ctrl+J – و اصنع منها ثلاث طبقات إضافية .

4. قم باختيار الطبقة السفلية Background ، ثم من قائمة Filter قم باختيار Pixelate ثم Mosaic ، غير Cell Size إلى 62 pixels .

1. قم باخفاء الطبقة Layer 1 ، قم بالضغط على أيقونة العين بجانب الطبقة. ثم قم بدمج باقي الطبقات بالضغط على Ctrl+E .

2. و من نافذة الطبقات Layers ، اجعل طريقة الدمج Blend Mode إلى Colors للطبقة العليا ، و غير طريقة دمج Blend باقى الطبقات إلى Difference .

3. حدد الطبقة السفلية Background و من قائمة Image قم باختيار Adjustments ثم Equalize

4. قم باختيار الطبقة Layer 1 و اجعلها ظاهرة ، ثم اجعل الصورة طبقة واحدة Flatten Image بالضغط على Ctrl+Shift+E

5. قم بلصق نسخة من الصورة المحتفظ بها في الذاكرة

بالضغط على
Ctrl+V ،

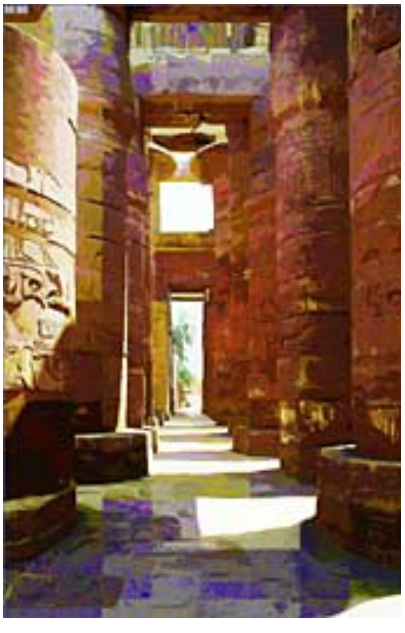
6. و بدل طريقة الدمج Blending Mode إلى Hard Light . ثم اجعل الصورة طبقة واحدة Flatten Image بالضغط على Ctrl+Shift+E

7. من قائمة Image قم باختيار Adjustment ثم Equalize . ثم من قائمة Edit قم باختيار Fade Equalize و منها عدل العتامة Opacity إلى 50% .

8. من قائمة Filter قم باختيار Autistics ثم Cutout ، و فيها عدل No. of Levels ruler : إلى أقصاه (8) . Edge Simplicity إلى 4 . Edge Fidelity إلى 2 .

9. و من قائمة Edit قم باختيار Fade Cutout ثم Luminosity ، غير Opacity إلى 50% .

10. احتكم لأحساسك الفنى و كرر الخطوات السابقة عدة مرات حتى تصل إلى أفضل التفاصيل و الألوان . طبعاً عدد المرات يعتمد على ألوان و دقة تفاصيل الصورة ، الصورة التي معنا في هذا المثال كررت لها الخطوات ثلاث مرات .



11. من قائمة الصور Image قم باختيار Adjustment ثم Invert . كرر العملية عدة مرات حتى تصل إلى الألوان المناسبة . قم بوضع نسخة من الصورة المحفوظة في الذاكرة بالضغط على Ctrl+V ، عدُل طريقة دمج الطبقة Blending Mode الحالية

إلى Hard Light

12. قم بدمج طبقات الصورة إلى طبقة واحدة Flatten Image بالضغط على Ctrl+Shift+E .

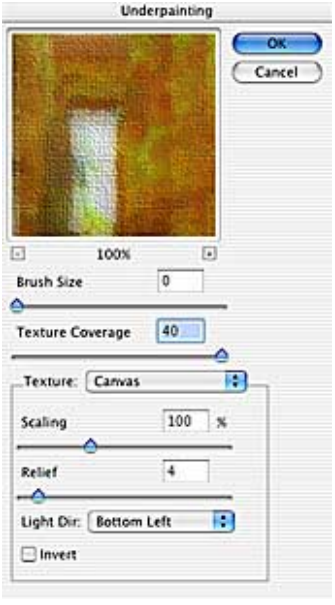
13. من قائمة Image قم باختيار أمر Adjustment ثم Equalize . ثم من قائمة Edit قم باختيار Fade و غير العتامة Opacity إلى 50% .

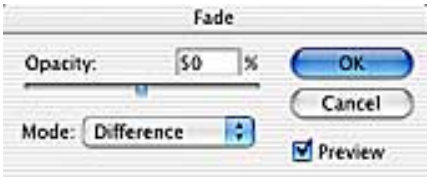
14. من قائمة Filter قم باختيار Autistics ثم Cutout ، و فيها عدِّل : No. of Levels ruler إلى أقصاه (8) . Edge Simplicity إلى 4 . Edge Fidelity إلى 2 .

15. من قائمة Edit قم باختيار Fade Cutout و منها Luminosity ، عدِّل العتامة Opacity إلى 50% .

16. كرر هذه الخطوة عدة مرات حتى تصل إلى اللون المناسب ، بالنسبة لى كررتها خمس مرات .

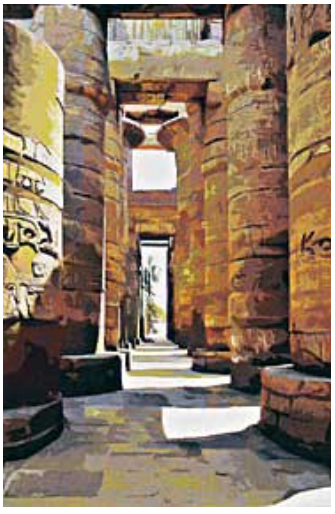
17. من قائمة الفلاتر Filter قم باختيار Artistic ثم Underpainting :ابقى حجم الفرشاة Brush بقيمة صفر عدِّل Texture Coverage إلى 40 . عدل Texture إلى Canvas ، Scaling إلى 100% و Relief إلى 4 و اجعل الـ Light Direction في جهة Bottom Left .





18. قم باختيار من قائمة Edit أمر Fade ، عدل طريقة الدمج Blending underpainting Mode إلى Difference

19. ، ثم عدل العتامة Opacity إلى 36% . ثم من قائمة Image قم باختيار Adjustment ثم Auto level و عدِّل التباين contrast .



20. من قائمة Image قم باختيار Adjustments ثم Selective Color و ضع اللمسة الأخيرة على لوحتك الفنية بهذه التعديلات اللونية

Red Slider: C 0% / M 0% / Y 0% / K 0%
Yellow Slider: C 0% / M 0% / Y 0% / K 0%
Green Slider: C -50% / M 50% / Y -50% / K 50%
Cyan Slider: C 0% / M 0% / Y 0% / K 0%
Blue Slider: C 0% / M 0% / Y 0% / K 0%
Magenta Slider: C 100% / M -100% / Y 0% / K 100%
White Slider: C 0% / M 0% / Y 0% / K 0%
Neutral Slider: C -9% / M 0% / Y -36% / K -12%
Black Slider: C 18% / M 0% / Y 0% / K -6%

التطبيق الحادي عشر

تحويل صورة الى لوحة فنية

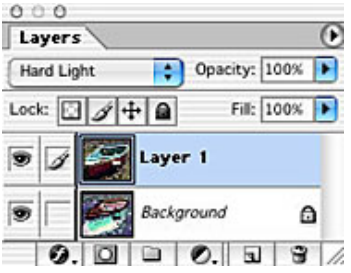
تحويل صورة إلى لوحة فنية

في هذا المثال سنستخدم عدة فلاتر - Filters – Equalize, Hard Light, Chalk and Charcoal and Spatter لنحول صورة فوتوغرافية للوحة فنية غنية بالألوان ذات ملمس الرسم اليدوى .

1. أولاً حفظ نسخة من الصورة الأصلية – اضغط Ctrl+A ثم Ctrl+C – فسوف نستخدمها فيما بعد كثيراً .

2. من قائمة Image قم باختيار Adjustments ثم Invert . 3. ثم من قائمة Image قم باختيار Adjustments ثم Equalize 4. احفظ الملف

باسم جديد .

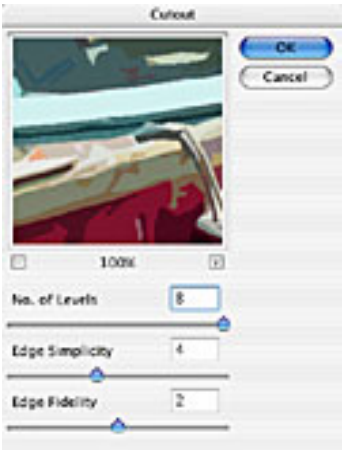


5. افتح نافذة الطبقات Layers Box – من قائمة Windows ثم Layers.

6. ملاحظة من الأفضل – و ليس شرط – أن تنشئ action script للخطوات القادمة فقد تحتاج إلى تكرارها عدة مرات – يمكنك إنشاء action script من قائمة Windows ثم Actions أو بالضغط على Alt+F9.

7. قم بلصق Paste نسخة من الصورة الأصلية المحفوظة بالذاكرة – بالضغط على Ctrl+V ـ و حول طريقة الدمج للطبقة الجديدة إلى Hard Light .

8. ثم اجعل الملف طبقة واحدة Flatten Image – بالضغط على Ctrl+E أو من قائمة Layer ثم Flatten Image .

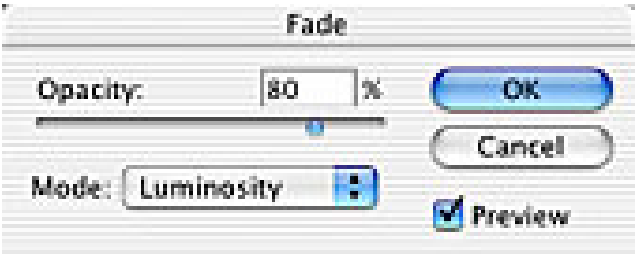


9. من قائمة Filter قم باختيار Artistic و منها Cutout ، و اجعل القيم كما يلى

Slide No. of Levels تساوى (8)

Edge Simplicity بقيمة 4 .

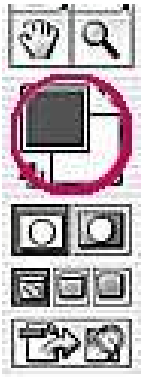
Edge Fidelity تساوى 2 .



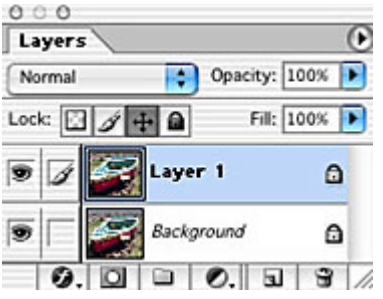
10. ثم من قائمة Edit قم باختيار Fade Cutout و منها Luminosity و اجعل قيمة العتامة Opacity تساوى 80% .

11. هنا يمكنك إيقاف الـ action script - ذلك في حالة إنك أنشأت واحد في الخطوة السابقة .

12. ارجع إلى حسك الفنى و كرر الخطوتين السابقتين عدة مرات – أو الـ action script لو كنت أنشأته سابقاً – حتى تصل إلى أفضل ألوان و تفاصيل للصورة .



13. قم بانشاء نسخة Duplicate من الطبقة Background – بالضغط على Ctrl+J



14. اجعل اللون الأمامى foreground color رمادى – تقريبا 60% أسود – و لون الخلفية background color أبيض .

1. من قائمة الفلاتر Filter قم باختيار Sketch و منها Chalk and Charcoal ثم عدل المعاملات للقيم التالية :

Charcoal Area إلى6 . Chalk Area إلى20 . Stroke Pressure إلى1

2. من قائمة Filter قم باختيار Brush Strokes ثم Spatter و عدل القيم كما يلى :

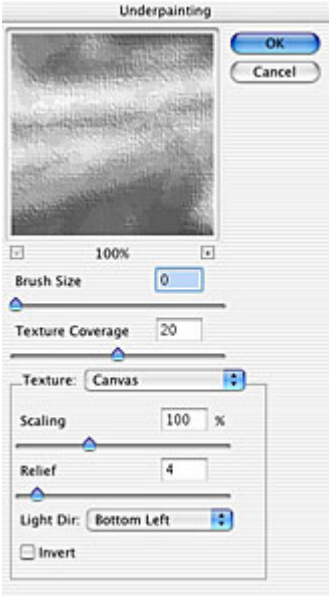
Spray Radius إلى 10 .

Smoothness إلى 5 .

3. من قائمة Filter قم باختيار Artistic ثم Underpainting ، ثم عدل القيم كما يلى :

Brush Size إلى 0 .

Texture Coverage إلى 20

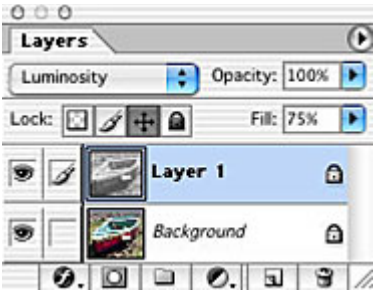


3. اجعل Texture كـ Canvas و اجعل القيم :

Scaling بقيمة 100% .

Relief بقيمة 4 .

Light Direction في اتجاه Bottom Left .



4. اجعل طريقة دمج Blending Mode للطبقة الحالية Luminosity ، و اجعل قيمة العتامة Opacity تساوى 75% .

5. قم بدمج طبقات الصورة Flatten Image – بالضغط على Ctrl+E – و عدل التباين contrast – من قائمة Image ثم Adjustments ثم Brightness/Contrast .

6. من قائمة Image قم باختيار Adjustments ثم Selective Color ، و استخدم حسك الفنى مرة أخرى و عدل قيم الألوان لتضع لمستك الفنية على اللوحة بشكل نهائى . و ليكن كما يلى

على سبيل المثال :

Red Slider: C 50% / M 0% / Y 0% / K 0%
Yellow Slider: C 0% / M 0% / Y 0% / K 50%
Green Slider: C 50% / M 0% / Y 0% / K 0%
Cyan Slider: C 50% / M 0% / Y 0% / K 0%
Blue Slider: C 50% / M 0% / Y 0% / K 0%
Magenta Slider: C 50% / M 0% / Y 0% / K 0%
White Slider: C 50% / M 0% / Y 0% / K 0%
Neutral Slider: C 50% / M 0% / Y 0% / K 0%
Black Slider: C 50% / M 0% / Y 0% / K 0%

و هذة النتيجة النهائية :

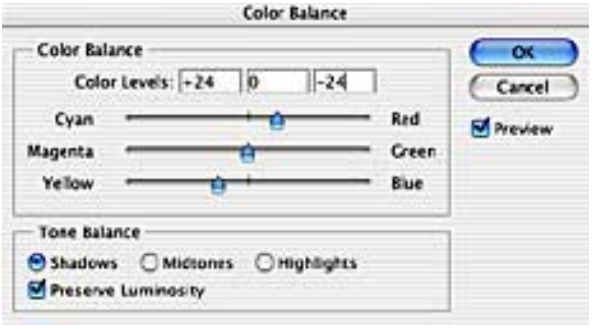
التطبيق الثاني عشر

عبق التاريخ

عبق التاريخ

درجات اللون البنى ستعطى الصورةجو مفعم بعبق التاريخ ، بينما الحفاظ على اللون الرمادى يعطى الانطباع بعمق المنظور و التاريخ .

1. من قائمة Image قم باختيار Adjustments ثم Desaturate ، حتى نحول كل الصورة إلى درجات الرمادى .

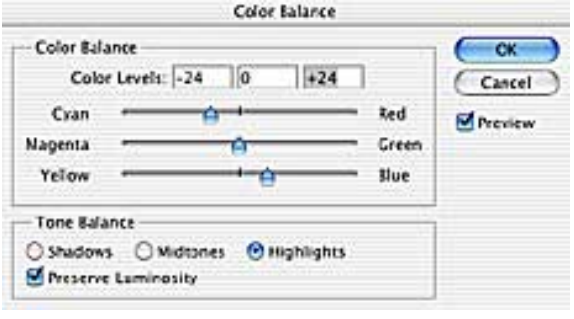


2. من قائمة Image قم باختيار Adjustments ثم Color Balance ، و عدل القيم كالتالى : حدد زر Shadows.

3. عدل درجات الألوان حتى تعطى الظلال لون بنى محمر غنى و دافئ ، يمكنك استخدم تلك القيم : Color Levels: 24 / 0 / -24

4. و قبل أن تضغط OK قم باختيار Highlights في مجموعة Tone Balance ، ثم عدل مستوى الألوان حتى تعطى الصورة اللون الفضى ، استخدم تلك المعاملات :

Color Levels: -24 / 0 / 24



التطبيق الثالث عشر

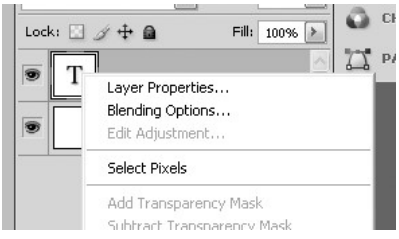
سيلان الصدأ

سيلان الصدأ

يمكنك استخدام هذا التأثير لإعطاء الإحساس الصدأ ، عوامل الزمن لاستخدام لشئ ما ، الدماء أو ماشابه لو قمت باستخدامت الألوان المناسبة .

1. قم بانشاء صورة جديدة ، و لتكن 500x500 pixels على سبيل المثال. ضع الصورة التي تريد عمل التأثير عليها .

2. من نافذة الطبقات Layer Window ، اضغط right Click فوق حرف T في طبقة النص و قم باختيار Select Pixels



3. حدد عتامة الطبقة بالاستمرار بالضغط على زر Ctrl و اضغط على الطبقة التي تريد صنع التأثير لها .

4. لبدأ وضعية القناع Quick Mask Mode قم بالضغط على زر Q ، ثم حدد كل الصورة بالضغط على Ctrl+A .من قائمة Edit قم باختيار Transform ثم Rotate 90o CW . و ذلك لأن مؤثر Wind الذي سنستخدمة يعمل في الأتجاة الأفقى فقط .

5. من قائمة Filter قم باختيار Stylize و منها Wind . قد تحب أن تزيد تأثير الرياح لتطيل شكل الصدأ ، يكفى تكرار الضغط على Ctrl+F .

6. بعد أن تصل إلى كم التأثير المناسب للعمل ، من قائمة Edit قم باختيار Transform ثم Rotate 90o CCW لتعيد كل شئ إلى وضعة الطبيعي

7. قم بالضغط على زر Q للخروج من وضعية القناع Quick Mask Mode . من نافذة الطبقات Layer Window حدد الطبقة التي تقع تحت الطبقة الأصلية ، ثم انشئ طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N

8. اجعل اللون الأمامى Foreground Color

باللون المناسب لعملك – كلون الصدأ مثلاً – ثم أضغط Alt+Backspace لكى تملء التحديد بذلك اللون

9. انتهى العمل اضغط Ctrl+D إنهاء التحديد Selection.

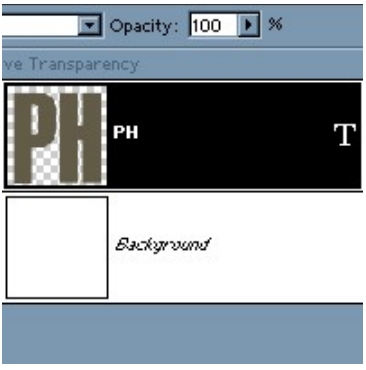
هذه صورة قد أُستخدم فيها التأثير كصدأ مع وضع زر معدنى في الخلفية يمكنك رؤية الصدأ عند حواف النص و المسامير في الأركان بوضوح.

التطبيق الرابع عشر

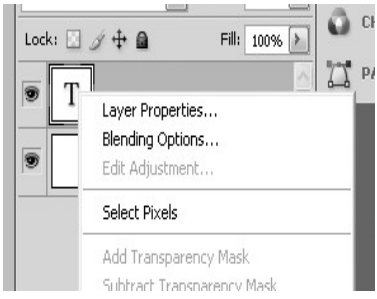
نص متآكل الحواف

نص متأكل الحواف

1. قم بانشاء صورة جديدة و أكتب فيها النص باستخدام اداة الكتابة Type Tool - اضغط على زر T .



2. من نافذة الطبقات Layer Window ، اضغط right Click فوق حرف T في طبقة النص و قم باختيار Select Pixels



3. استمر بالضغط على Ctrl و أنقر على الصورة المجاورة للطبقة في نافذة الطبقات حتى تختار العتامة Opacity للطبقة .

4. ثم قم بالضغط على زر Q للدخول في Quick Mask Mode .

5. من قائمة Filter قم باختيار Pixelate و منها Crystallize ، عدل القيمة إلى 10 pixels . كلما انخفضت القيمة كانت تعرجات الحواف أصغر .

6. من قائمة Image قم باختيار Adjust ثم Brightness/Contrast ، عدل القيم كما يلى : Contrast إلى 96 و Brightness إلى -75

7. اضغط على Q للخروج من وضعية الـ Mask . قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N ، ثم قم بملء التحديد باللون المناسب بالضغط على Alt+BackSpace . و هذه هى النتيجة .

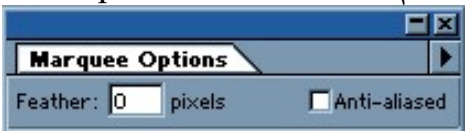
التطبيق الخامس عشر

إنشاء حواف فائقة النعومة

إنشاء حواف فائقة النعومة

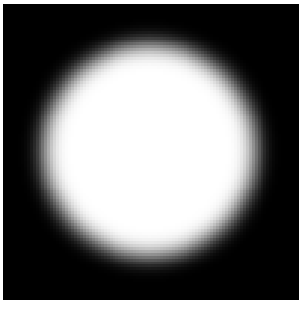
نحن بحاجة دائمة لحواف أكثر نعومة لزيادة دقة و جودة العمل في الصور ، فإليك الطريقة :

ارسم دائرة باستخدام أداة Marquee Circle



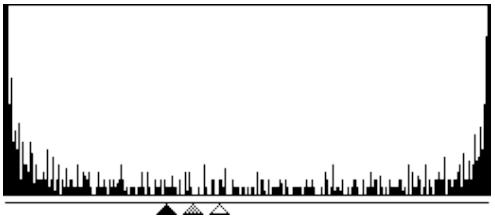
1. قم بالضغط على Shift+M – و من شريط الخصائص Options قم بإلغاء تحديد خاصية anti-aliasing

2. قم بانشاء طبقة جديدة – بالضغط على Ctrl+Shift+N – قم بملء التحديد باللون الأمامى Foreground بالضغط على Alt+Backspace ثم قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .



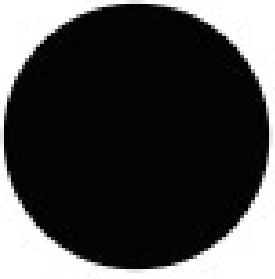
3. من نافذة Channels قم بانشاء قناة جديدة new channel ، قم بملء التحديد باللون الأبيض ، ثم قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D

4. من قائمة Filter قم باختيار Blur ثم Gaussian Blur و اجعل المعامل يساوى 3/5 pixels



5. من قائمة Image قم باختيار Adjust و منها Levels

6. حرك المؤشرات الموجودة على الطرفين باتجاه الوسط حتى تحصل على حواف ناعمة بشكل يرضيك .



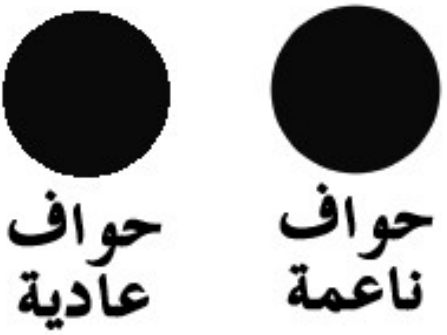
7. من قائمة القنوات Channels Window ، قم بالضغط على زر Load Channel as Selection .

8. من نافذة الطبقات Layers Window

8. قم بانشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N ، قم بملء التحديد باللون النهائى الذي تريده بالضغط Alt+Backspace .

9. قم بحذف الطبقة الأصلية فقد انتهت العملية .

كما تلاحظ الفرق في نعومة حواف الدائرتين .

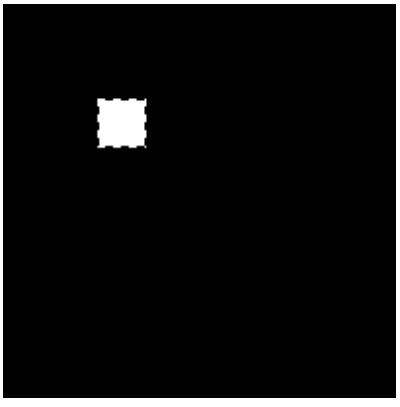

حواف
ناعمة
حواف
عادية

التطبيق السادس عشر

إنشاء كرة شبكية

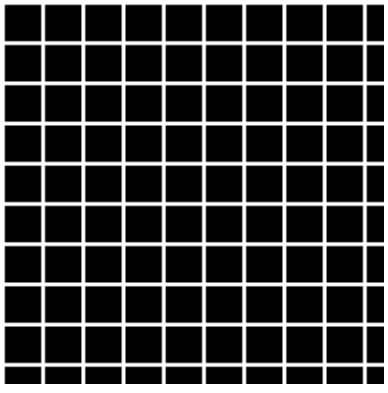
انشاء كرة شبكية

سنتعلم في هذا التطبيق كيفية إنشاء كرة شبكية و طريقة إنشاء نسيج شبكى Grid Texture و استخدام فلتر الكروية Sphereize Filter .



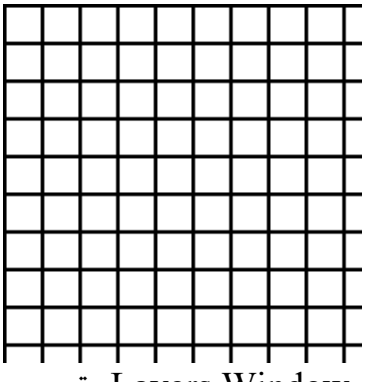
1. قم بانشاء صورة جديدة ولتكن 800x800 pixels ذات خلفية سوداء. ملاحظة لتنعيم الصورة في النهاية يجب أن يكون الحجم الابتدائى ضعف الحجم الذي تريده في نهاية العمل .
2. اذهب لنافذة Channels و قم بانشاء قناة جديدة
3. ثم باستخدام أداة Rectangular Marquee ، قم برسم مربع متساوى الأضلاع و ليكن 25x25 pixels – بالاستمرار بالضغط على Shift يرسم الفوتوشوب الأشياء متساوية الأضلاع أليا .
4. لمعرفة الحجم بدقة يمكنك الضغط على F8 لإظهار نافذة المعلومات Info Window لمعرفة أبعاد المربع . باستخدام أداة الـ Paint Bucket قم بملء التحديد باللون الأبيض .
5. من قائمة Select قم باختيار Modify ثم Contract بحجم 2 pixels .

6. قم بالضغط delete من لوحة المفاتيح لحذف محتويات التحديد ، ثم استخدم الأسهم من لوحة المفاتيح لتحريك التحديد إلى المنتصف – حرك إلى الأعلى و اليسار بمقدار 2 pixels .



7. و لكى لنكرر ذالك المربع الذي أنشئناه ليرسم الشبكة بشكل ألى ، اذهب إلى قائمة Edit و منها Define Pattern . هكذا أنشأت Pattern خاص بك .

8. من نافذة Channels قم بإنشاء قناة جديدة New Channel ، قم باختيار أداة Paint Bucket Tool و من شريط الخصائص Option Bar عدل Foreground إلى Pattern . ثم قم باختيار المربع الذي أنشأناه من قائمة الـ Patterns . قم بملء القناة بذالك الـ Pattern .

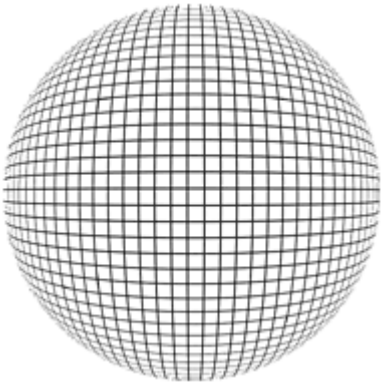


9. من نافذة القنوات Window Channels اضغط على زر تحويل القناة إلى تحديد Load Channel as Selection .

10. من نافذة الطبقات Layers Window قم

بانشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N – أوبالضغط على زر Create a New Layer .

قم بالضغط على زر D لجعل اللون الأمامى الأسود ثم باستخدام أداة الملء Paint Bucket Tool أملئ التحديد . ثم قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D . لقد انتهى إنشاء الشبكة تماماً ، فإلى المرحلة الثانية من العمل .



1. لإنشاء الكرة ، استخدم أداة Elliptical Marquee ، قم برسم تحديد كامل الإستدارة بالاستمرار بالضغط على Shift . اجعل التحديد في المنتصف بقدر المستطاع لتكون الكرة مر سومه بشكل جيد .

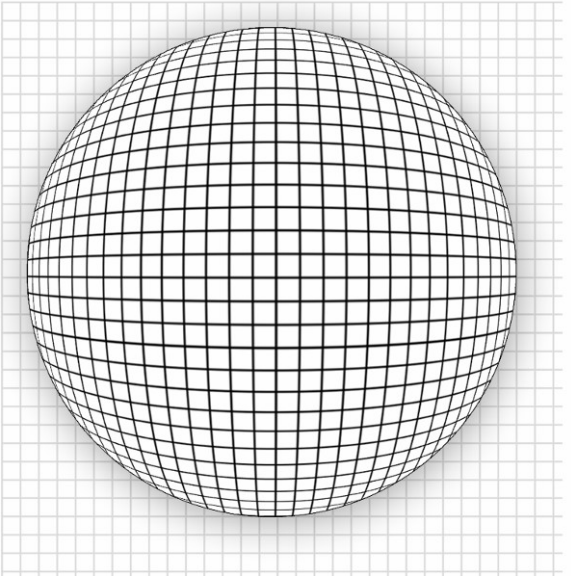
2. من قائمة Filter قم باختيار Distort ثم Sphereize بمقدار 100.

3. من قائمة Select قم باختيار Inverse- أو بالضغط على Ctrl+Shift+I.

4. ثم قم بالضغط على Delete من لوحة المفاتيح . و قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

5. للتخلص من الحواف الغير ناعمة صغر الصورة على النصف تقريباً فاجعلها

400x400 pixels ، بالضغط على Ctrl+Alt+I – أو من قائمة Image قم باختيار Image Size .



التطبيق السابع عشر

إنشاء خامة البلاستيك

إنشاء خامة البلاستيك

سننشئ معاً في هذا التطبيق خامة البلاستيك التي يمكنك استخدامها في النصوص و الأزرار و الأيقونات ، سنستخدم في ذلك مؤثرات و فلاتر الضوء Lighting Effects و طرق دمج الطبقات Blending Modes .

1. قم بإنشاء صورة جديدة و لتكن 800x800 pixels ، قم بكتابة أى شئ و أجعل لونه أزرق #996633- أو رسم و ليكن كبير بما يكفى لملء الصورة – بالطبع اللون خاص بك اجعله كما يلائم عملك .

2. حدد عتامة طبقة الكتابة بالاستمرار بالضغط على زر Ctrl و أثناء ذلك اضغط بالماوس على الطبقة .

3. أنشئ طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N
4. ثم من قائمة Select قم باختيار Modify ثم Contract بمقدار16 Pixels

5. املء التحديد باللون الأبيض باستخدام Paint Bucket Tool يمكنك الوصول إليها بالضغط على زر G أو Shift+G .

6. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

7. و من قائمة Filter قم باختيار Blur ثم Gaussian Blur بقيمة 16 Pixels . ثم كرر ذالك الفلتر بقيمة 4 pixels .

8. بدل الـ Blending Mode إلى Color Dodge

9. ثم Double Click على الطبقة في نافذة الطبقات و قم بإلغاء تحديد اللون الأحمر كما في الصورة .

10. قم بالضغط على زر Ctrl و استمر بالضغط عليه أثناء الضغط Click على الطبقة بالماوس و ذلك لتحديد العتامة Opacity الخاصة بها .

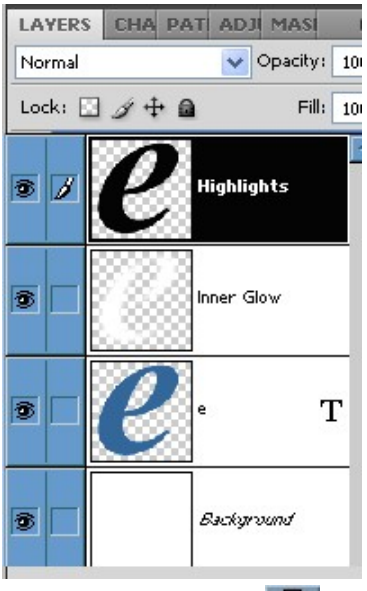
11. من نافذة القنوات Channels window قم بالضغط على زر Save Selection . الآن قم بالضغط على القناة الجديدة التي

أنشأتها .

12. من قائمة الفلاتر Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur بقيمة 16 Pixels. ثم كرر المؤثر ثلاث مرات بقيمة 8 ثم 4 ثم 2pixels .

13. قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I . ثم قم بإلغاء محتوى التحديد بالضغط على Delete من لوحة المفاتيح ، و أخيرا قم بالضغط على Ctrl+D لإلغاء التحديد .

14. من نافذة الطبقات Layers Window ، حدد عتامة الطبقة Opacity الأصلية – كما في الصورة – بالضغط على الطبقة بالماوس أثناء استمرار الضغط على زر Ctrl .

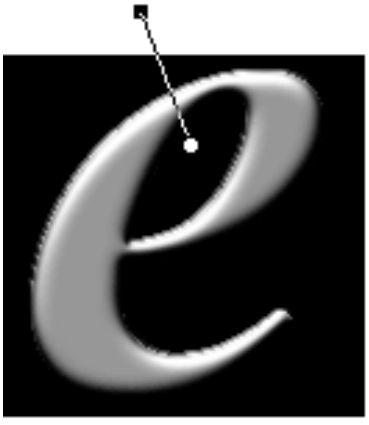


15. ثم قم بسحبها إلى زر و قم بإنشاء طبقة جديدة فوق طبقة Inner Glow – كما في الصورة .

16. قم باختيار الطبقة الجديدة و سمها Highlights ، ثم قم بملء التحديد باللون الأسود باستخدام أداة Paint Bucket Tool – بالضغط على Shift+G حتى تصل إليها .

17. أضغط على زر

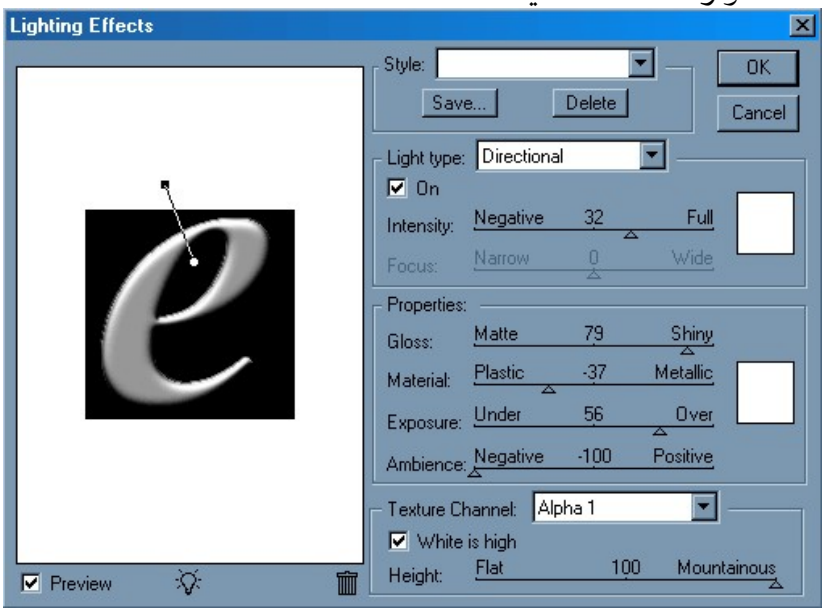
Lock Transparent Pixels . ثم عدل الـ Blending Mode إلى Screen .



18. With the layer selected, go : أثناء اختيارك للطبقة الحالية المسماه Highlights ، إذهب لقائمة Filter و قم باختيار منها Render ثم Lighting Effects و اجعل القم كما يلى :
Gloss: 79
Material: -37
Exposure: 56
Ambience: -100

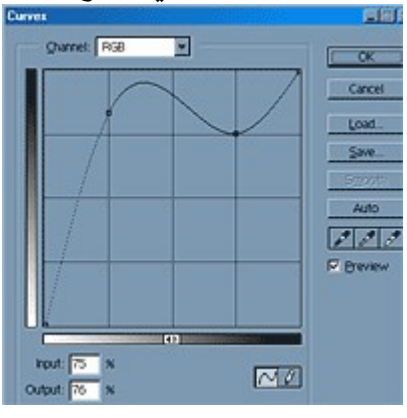
19. عدل الخامة Texture إلى القناه التي كنت تعمل عليها ، و اجعل ارتفاعها Height يساوى 100. من نفس النافذة قم بإنشاء مصدر ضوء متجه Directional Light بشدة Intensity تساوى 32 ، بحيث تغطى الإضاءة معظم الصورة و لكن مع الحفاظ على الأجزاء اللامعة في الأطراف ، كما في

الصورة التالية :



20. الآن من قائمة الفلاتر Filter قم بإختيار Blur ثم Gaussian Blur و نفذه بقيمة 3 pixels . و ذلك للتخلص من التدرج في الصورة . أبتداءً من هذه النقطة يمكن الوصول إلى نتائج مبهرة و مختلفة عن بعضها كثيراً فعليك استخدام حاستك الفنية و التجربة لخلق الكثير :

21. من قائمة Image قم باختيار Adjust ثم Curves . لتبداء النافذة بخط مستقيم يمكنك الضغط بالماوس على أى مكان في الخط لأنشاء نقطة تحكم جديدة . حاول الوصول إلى الصورة المجاورة



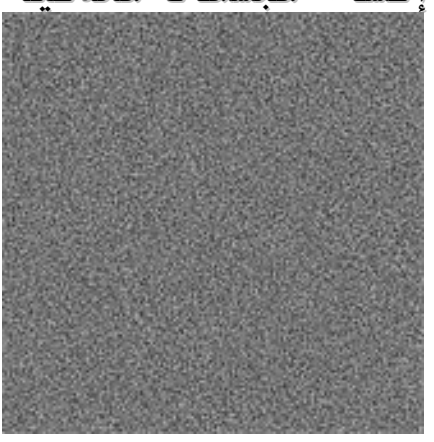
حتى تحصل على
أفضل تأثير مشابه
للبلاستيك .

22. و كخطوة أخيرة
قم بانشاء ظلال
Shadow باللون
الأزرق . لقد انتهى
العمل .
ملاحظة : يمكنك
اختيار ألوان أخرى
و تعديل التباين
contrast لطبقة
Highlights للوصول
إلى شكل خامات
Textures أخرى.

التطبيق الثامن عشر

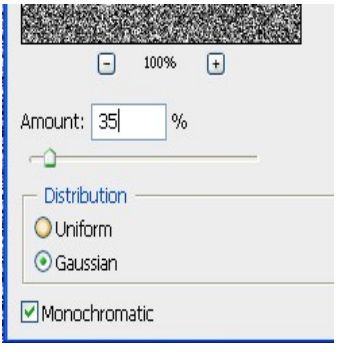
إنشاء مجسمات معدنية

إنشاء مجسمات معدنية



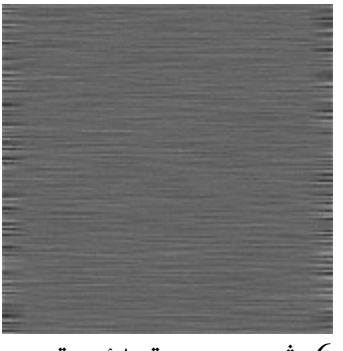
1. قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 500x500 pixels ،
2. ثم قم بملئها باللون الرمادى #737373 .
3. قم بتسميتها Full Metal Texture

4. من قائمة Filter قم باختيار Noise و منها Add Noise و عدل القيم كما بالصورة المجاورة :



الكمية Amount بقيمة 35 و اختيار Gaussian و تحديد Monochromatic .

5. من قائمة Filter قم باختيار Blur ثم Motion Blur بقيمة 75 Pixels.



6. ثم من قائمة Image قم باختيار Adjust

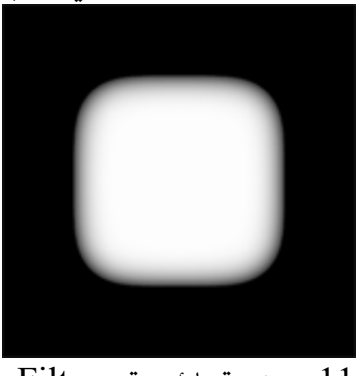
ثم Brightness / Contrast ، و اجعل Brightness يساوى -10 و Contrast يساوى +35

7. من نافذة القنوات Channels و قم بتسميتها Rounded Box ، ثم قم بإنشاء مربع دائرى الحواف في منتصف تلك الطبقة باللون الأبيض كما في الصورة باستخدام اداة Rounded Rectangle Tool التي يمكنك الوصول عليها بالضغط عدة مرات على زر Shift+U

8. أثناء الضغط على زر Shift قم برسم تحديد مربع الشكل ، ثم بالضغط على زر G للوصول إلى أداة Paint Bucket Tool قم بملء ذالك التحديد باللون الأبيض .

9. وفى النهاية قم بالضغط على Ctrl+D لإلغاء التحديد .قم بإنشاء نسخة من القناة الحالية بسحبها على زر .

10. حول القناة إلى تحديد Selection بالضغط على زر حتى يتم تحديد حواف المربع .

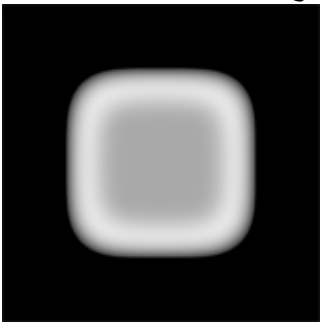


11. من قائمة Filter قم باختيار Blur ثم

Gaussian Blur بقيمة 18 pixels . كرر ذالك ثلاث مرات بالقيم التالية تباعاً 9 ثم 6 ثم 3.

12. قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I . قم باختيار اللون الأسود كلون أمامى Foreground بالضغط على زر D من لوحة المفاتيح .

13. و باستخدام أداة Paint Bucket Tool قم بملء التحديد باللون الأسود .

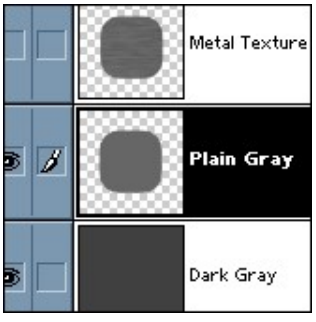


14. قلل حجم التحديد بمقدار 48 pixel – من قائمة Select قم باختيار Modify ثم Contract بقيمة 16 – كرر ذلك مرتين أخرتين . اضغط على Shift+F6 لفتح نافذة Feather بقيمة 25 pixel. قم بملء المساحة المحددة بلون رمادى مناسب .

15. قم باختيار القناة الأولى Channel التي أنشئت بها الشكل المربع – ذو الحواف الحادة . و قم بإنشاء منها تحديد Selection بالضغط على زر Load channel as

selection .

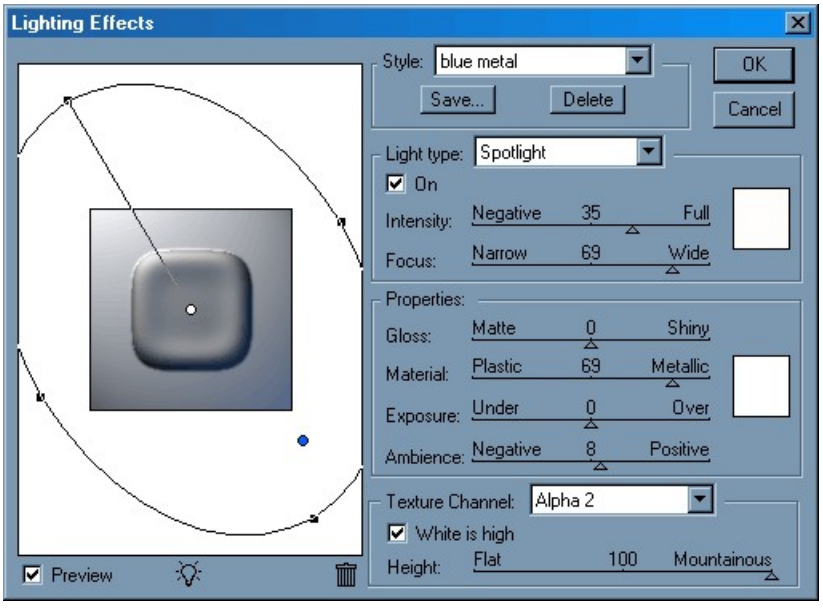
16. من نافذة الطبقات Layers ، على طبقة Metal Texture قم بعمل Right Click و من القائمة قم باختيار Layer Via Copy لإنشاء طبقة جديدة تحتوى على منطقة التحديد Selection فقط . قم بتسمية الطبقة الجديدة Metal Texture قم باختيار الطبقة المسماة Full Metal Texture ثم قم بملء كل محيط الطبقة باللون الرمادى الداكن #424242، كما بالصورة .



17. من نافذه Channels قم باختيار قناة Rounded Box channel و قم بسحبها إلى زر Load channel as selection لإنشاء تحديد Selection على شكلها .

18. عد مرة أخرى إلى نافذه Windows ، قم بانشاء طبقة جديدة و تحت الطبقة المسماة Metal Texture ، قم بملء التحديد بلون رمادى فاتح
قم بإخفاء الطبقة المسماة Metal Texture بالضغط على رمز العين المجاور لها .

19. اذهب الى الطبقة التي تحتوى على اللون الرمادى فقط ، ثم من قائمة Filter قم باختيار Render و منها Lighting Effects ، و عدل المعاملات كما في الصورة التالية :



20. قم باختيار Texture Channel من القناة التي تحتوى على الشكل الأبيض المموه Blured ، و حيث أنها تمثل الارتفاع – باللون الأبيض – و الانخفاض – باللون الأسود .

21. قم بإنشاء مصدرين للضوء :

ضؤء مركز Spot Light من Top-Left و الأخر ضوء منتشر Omni Light من الاتجاه المعاكس أى من Bottom-Right يكون لونه أزرق فاتح بهذه القيم :

Gloss: 0
Material: 69
Exposure: 0
Ambience: 8
Height: 100%

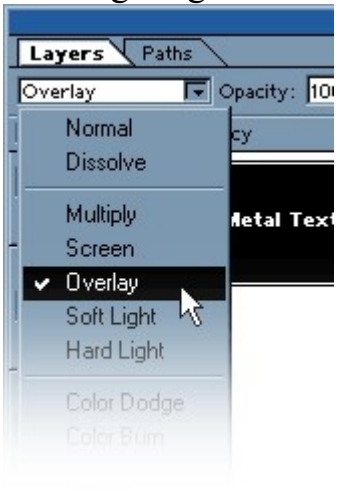
22. قم بتسمية تلك الطبقة Lighting Effects .

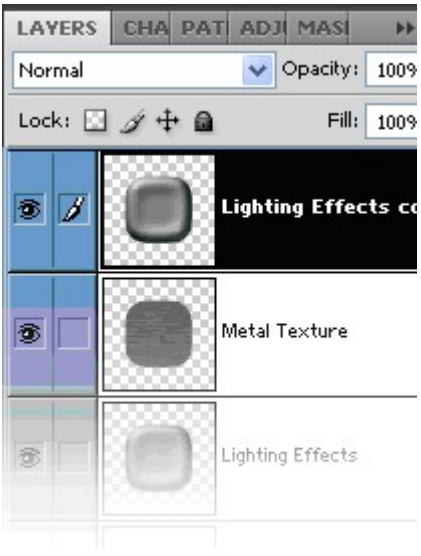
23. مع استمرا تحديد تلك الطبقة المسماة Lighting Effects من نافذة الطبقات قم بالضغط

على زر Lock ثم من Transparent Pixels قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur بقيمة 6 pixels .

24. و الآن قم إظهار الطبقة المسماة Texture Layer و تأكد أنها فوق الطبقة المسماة Lighting Effects

25. قم بتحول طريقة الدمج Blending Mode الخاصة بالطبقة المسماة Metal Texture إلى Overlay





26. قم بإنشاء نسخة من الطبقة المسماة Lighting Effects ، ثم عدل العتامة إلى 30% و الـ Blend لها إلى Color Dodge .
27. والأن اجعلها فوق الطبقة the Metal Texture

28. قم باختيار الطبقة Metal Texture ، ثم من قائمة Image قم باختيار Adjust ثم Brightness/Contrast و قلل التباين Contrast حتى تحصل على الشكل المعدنى الملائم .
29. لإضافة ظل ملائم قم باختيار الطبقة Lighting Effects و قم باضافة لها الظل . أخيراً الخلفية و هى بالطبع تختلف تماماً حسب عملك و أين ستضع الكائن المعدنى . عموماً قم باختيار طبقة الخلفية ذات اللون الرمادى الغامق ، ثم من قائمة Filter قم باختيار Render و منها Lighting Effects ثم عدل الملمس texture إلى لا شئ None .

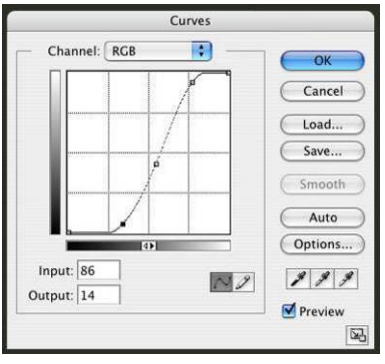
التطبيق التاسع عشر

ضبط إضاءة الصورة

ضبط إضاءة صورة

1. بعد فتح الصورة التي تريد ضبط الاضائة بها ، حدد كل الصورة بالضغط على Ctrl+A ثم خذ نسخة من كل الطبقات – إن وجدت – بالضغط على Ctrl+Shift+C .

2. و الآن قم بوضع هذه النسخة فوق جميع الطبقات بالضغط على Ctrl+V .



3. افتح نافذة المنحنيات بالضغط على Ctrl+L ، و اجعل القيم بها كما في الصورة المجاورة .

4. لتحصل على تأثير مثل هذه الصورة

5. عدل طريقة دمج الطبقة الحالية Blending mode إلى Screen و ذلك من أعلى قائمة الطبقات Layer Window .

6. من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur ثم اجعل قيمة الـ Radius تساوى 4 و قيمة العتامة Opacity تساوى 38 ، بالطبع هذه القيم تختلف من صورة لصورة حسب نسبة الظلال و درجاتها بالصورة . هذه هى النتيجة النهائية، بعد الممارسة عدة مرات لن يحتاج الأمر لبضع ثوان لتعديل أى الصورة

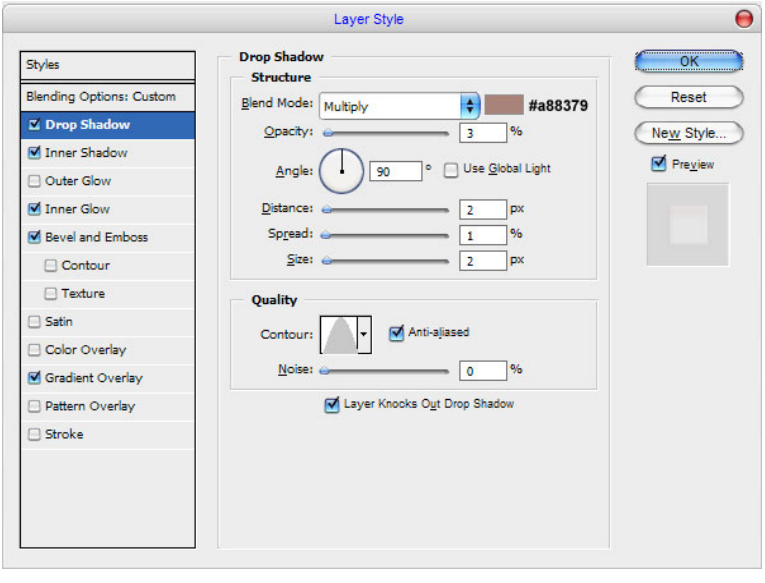
التطبيق العشرون
قطرات من الدموع

قطرات من الدموع

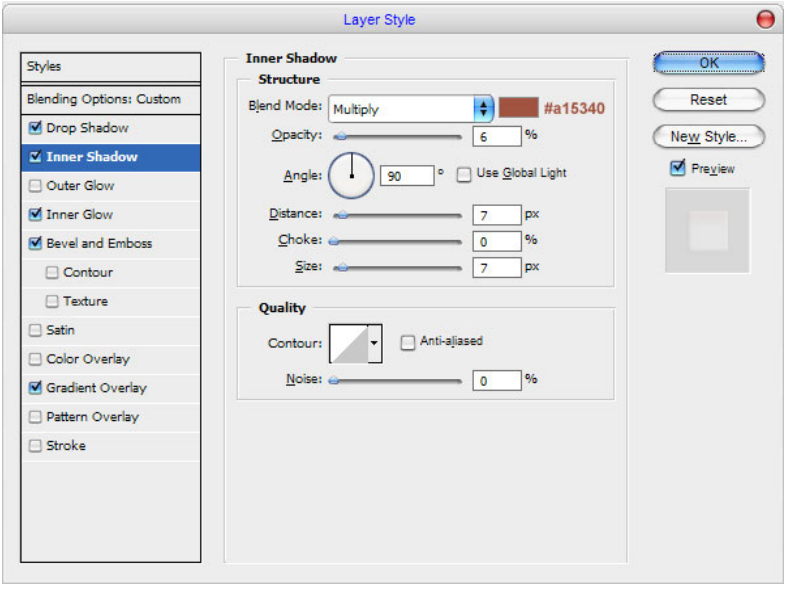
1. استخدم أداة القلم Pen Tool – بالضغط على حرف P – و اللون الأسود ارسم شكل قطرات الدموع التي تراها مناسبة ، و انتبه أن يكون هناك تماثل تام مع الدموع الحقيقة فهذه الخطوة من أهم الخطوات إن لم تكن أهمها على الأطلاق – بالطبع يفضل تفحص صور حقيقية للدموع حتى تكون خلفية دقيقة عن شكلها و تكوين الإضاءة و أماكن التجمع و النقص للدموع على الوجه .

2. بعد أن تنتهي من رسم مناطق الدموع ، حول طريقة دمج الطبقة Blending Mode إلى Screen ، ثم طبق الـ Styles الموضحة في الطور التالية و طبق القيم الموجودة بالصور التالية لنوافذ المؤثرات :

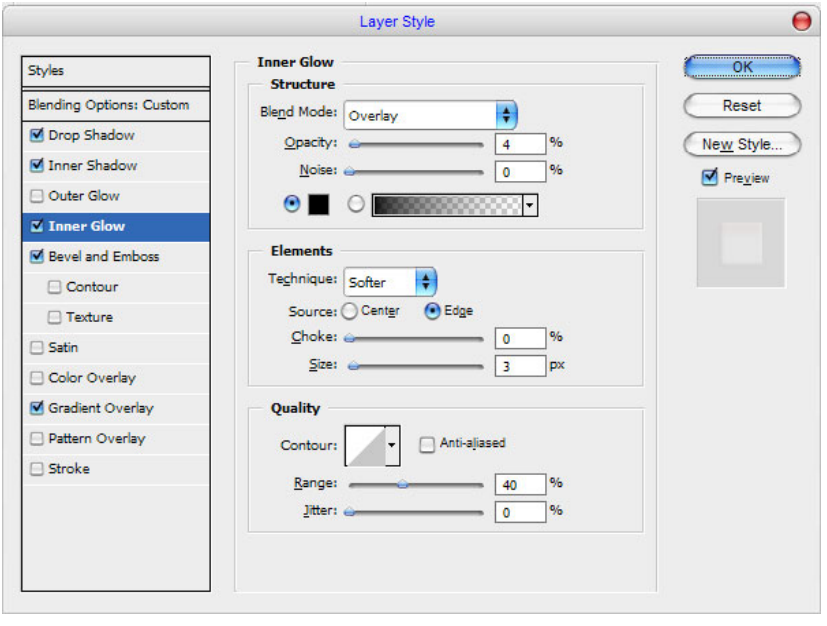
مؤثر Drop Shadow



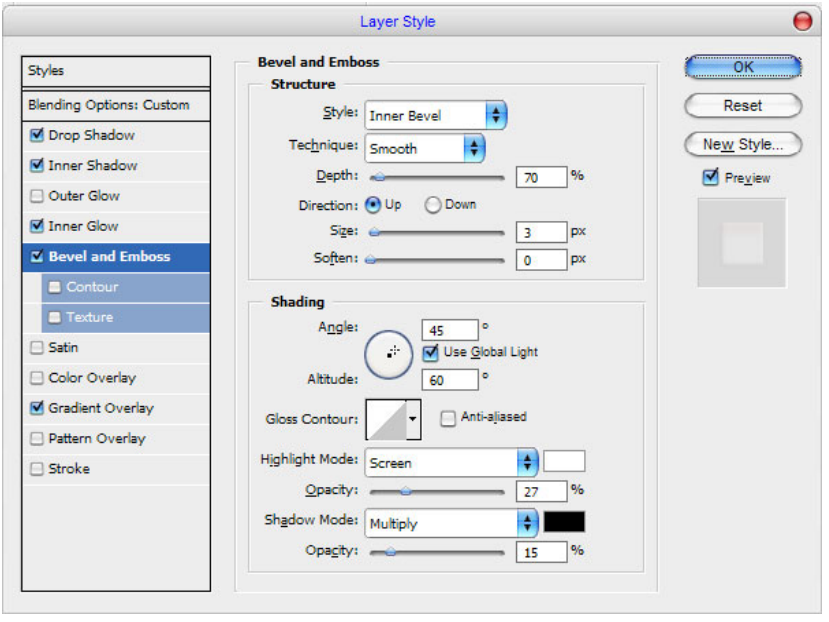
مؤثـر Inner Shadow



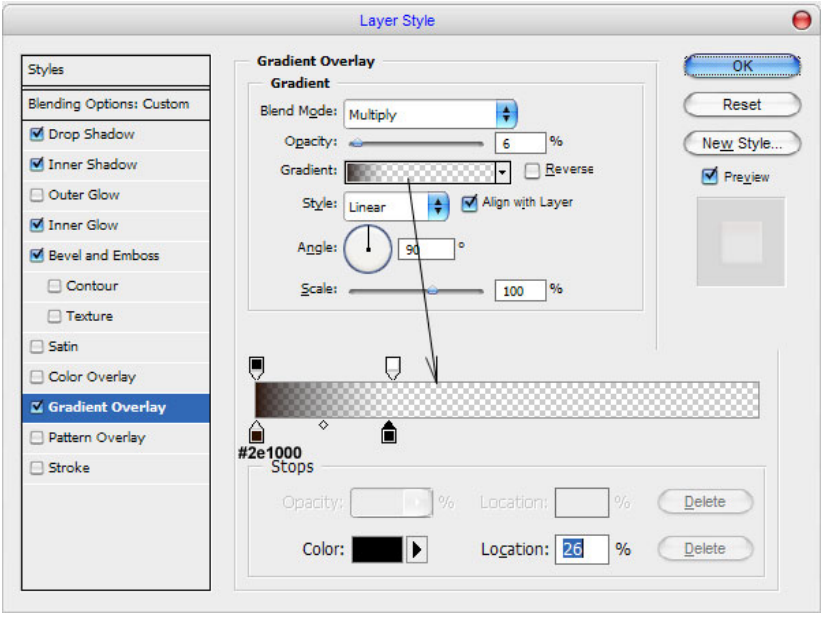
مؤثـر Inner Glow



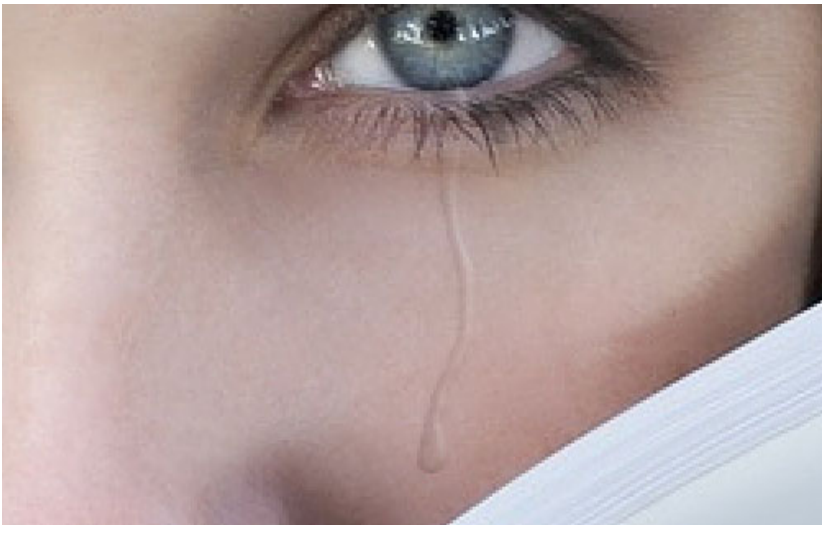
مـؤثـر Bevel and Emboss



مـؤثـر Gradient Overlay



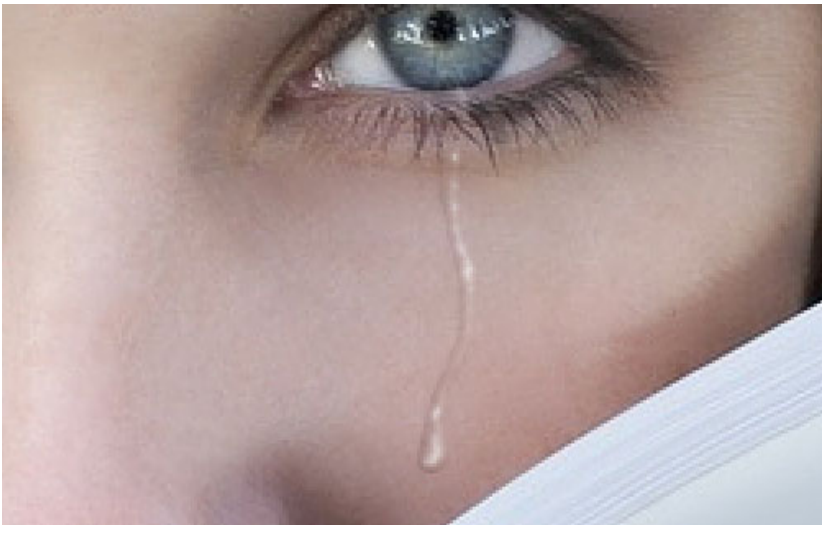
2. حتى هذه المرحلة النتيجة جيدة ولكن ليس بالدرجة التي تعطى الإحساس بالواقعية ، فهيا بنا نقرب عملنا إلى الواقع .



3. فلنبداء بوضع بعض الانعكاسات الضوئية على الدموع ، قم بإنشاء طبقة جديدة - بالضغط على Ctrl+Shift+N – قم باختيار أداة الـ Pencil Tool و فرشاة قطرها 1 pixel و ضع بعض النقط البيضاء .

4. قم باستخدام أداة الـ Blur

الموجود على شريط الأدوات لتذويب النقاط البيضاء التي رسمتها على نفس الطبقة حتى تصل إلى التأثير الموجود بالصورة النهائية التالية .



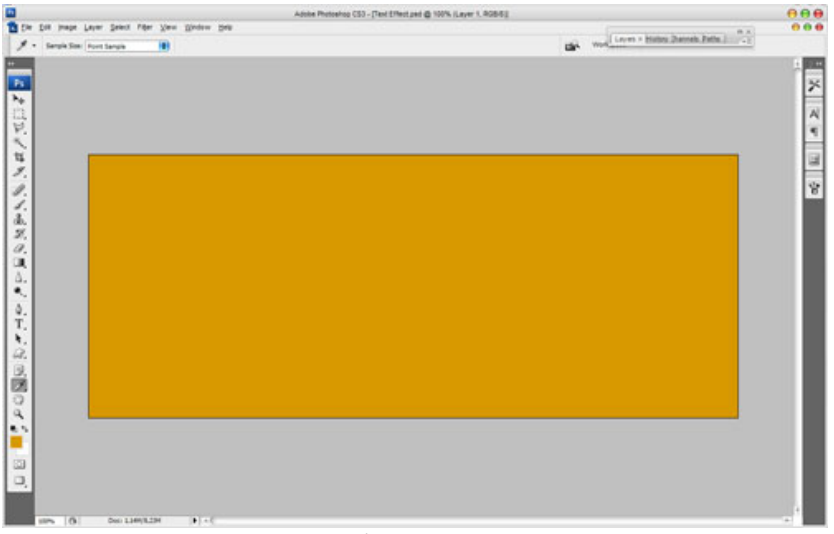
التطبيق الواحد والعشرون

نص زجاجي

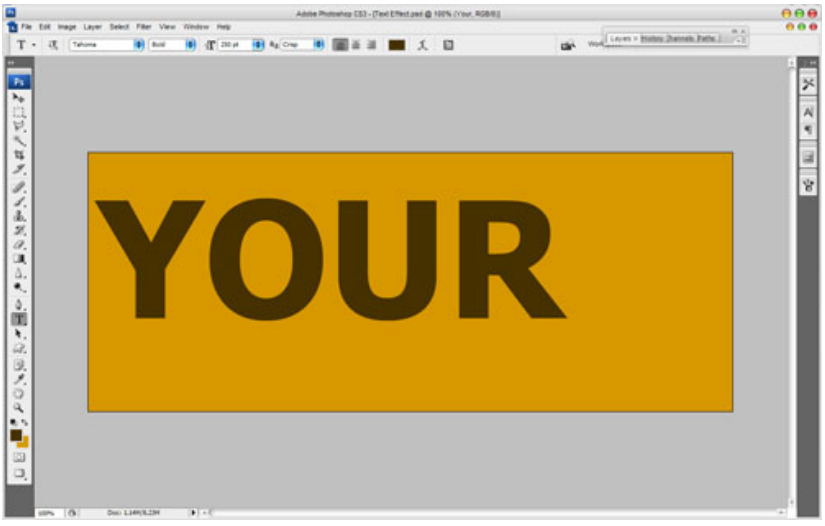
نص زجاجي

في هذا التطبيق سنقوم بعمل نص شفاف باستخدام بعض الـ Styles . يمكنك استخدام هذا التأثير على النصوص في أكثر من عمل لأنها تتجانس بشكل كبير مع باقى مكونات الصور بسهولة و جمال نظراً لشفافيتها .

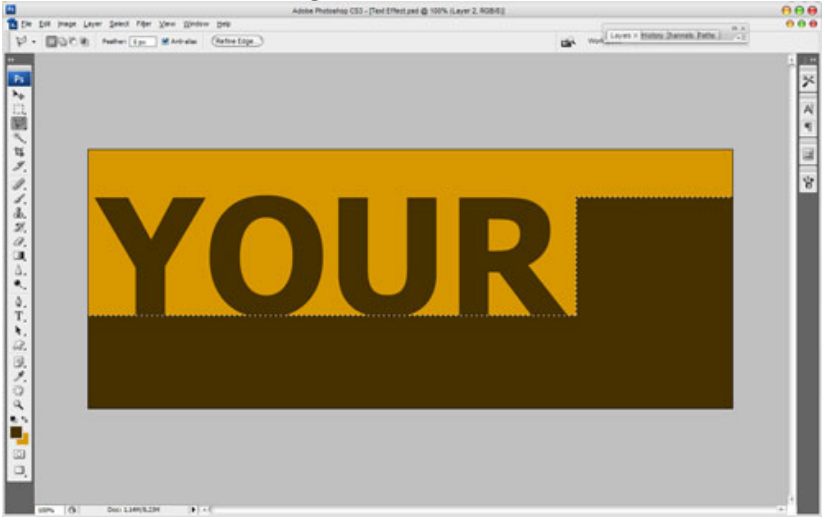
1. للبدء قم بإنشاء صورة بحجم 400×1000 pixels ،
2. قم بتحويل لون الخلفية إلي #d79800 .



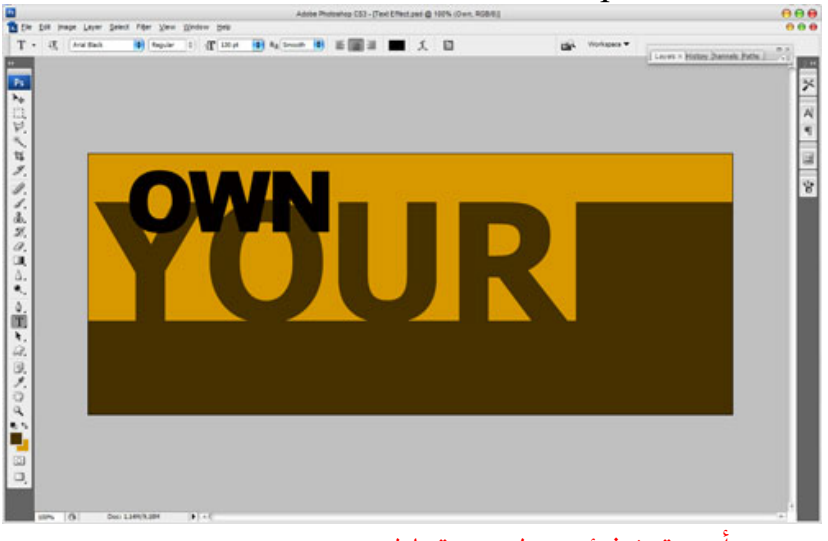
3. قم بكتابة نص باستخدام أداة Horizontal Type Tool – بالضغط على حرف T و بالضغط على زر Enter من لوحة الأرقام لأنهاء الكتابة –
استخدم اللون #463100 في كتابة النص .
استخدمت خط Tahoma بحجم 250 pixels ،
حاول أن يكون النص بنفس المكان و الحجم كما بالصورة التالية حتى يتناسب مع الأبعاد المعطاه في المثال و لكن في عملك الخاص فلك مطلق الحرية



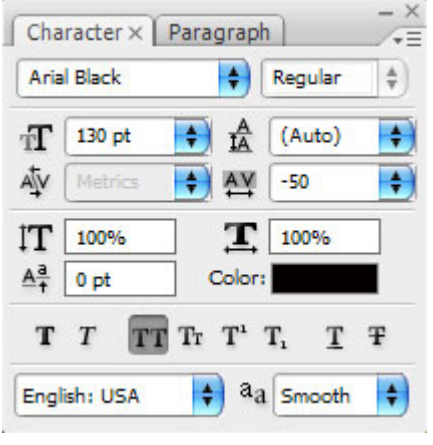
4. قم بإنشاء طبقة جديدة فوق طبقة النص – بالضغط على Ctrl+Shift+N – استخدم أداة Polygonal Lasso Tool – بالضغط على حرف L – قم بتحديد مماثل لما في الصورة التالية و قم بملئها باللون #463100 باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool – بالضغط على حرف G – ثم قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .



5. قم بإنشاء نص جديد باستخدام أدة الكتابة بأى لون تريده و وليكن بالخط Arial Black و حجمة 130 pixel

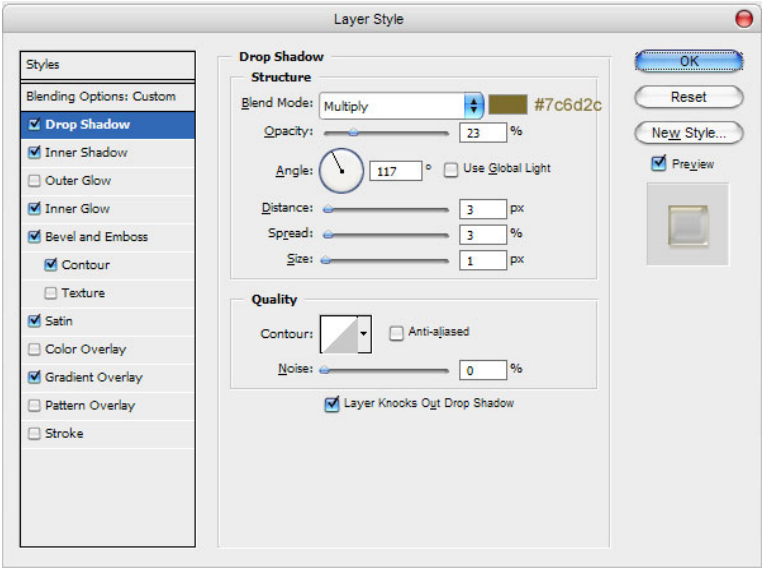


6. بعد أن تنشئه طبق تلك القيمة من لوحة خصائص النص و الفقرات بالضغط على الزر الموجود فى يمين شريط الأدوات الرئيسى للبرنامج و الموضح بالصورة

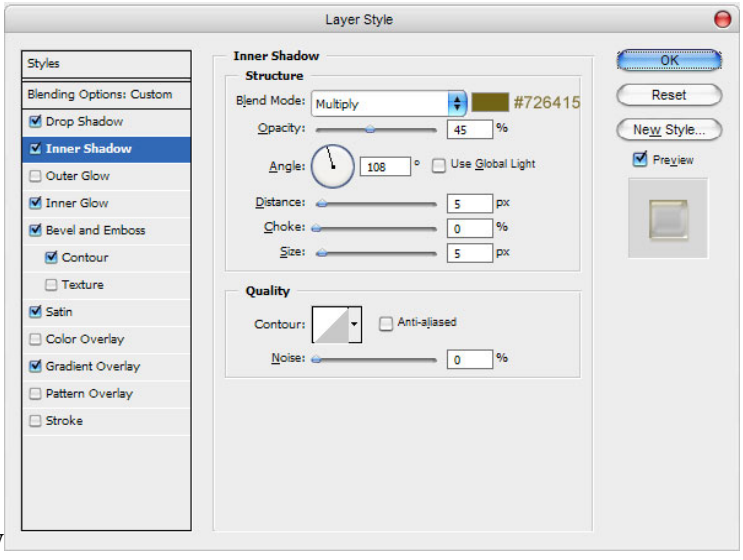


7. من هنا يبدأ العمل الحقيقى لهذا المشروع ، اجعل العتامة Opacity لطبقة النص هذه تساوى 0 ، ثم طبق تلك المؤثرات عليها – نفذ القيم الموجودة بالصورفالصورة الواحدة تغنى عن ألف كلمة كما أن هناك الكثير من التفاصيل و القيم بكل نافذة :

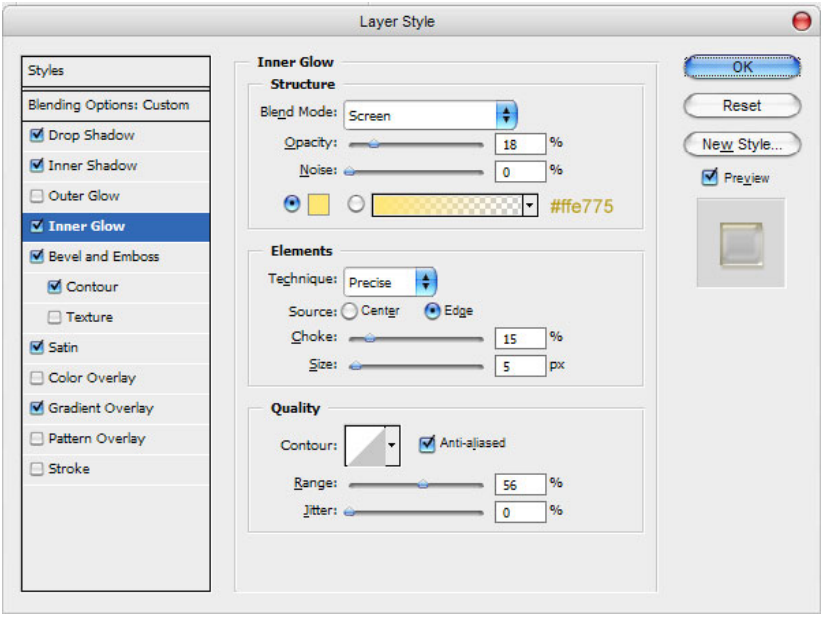
مؤثر Drop Shadow



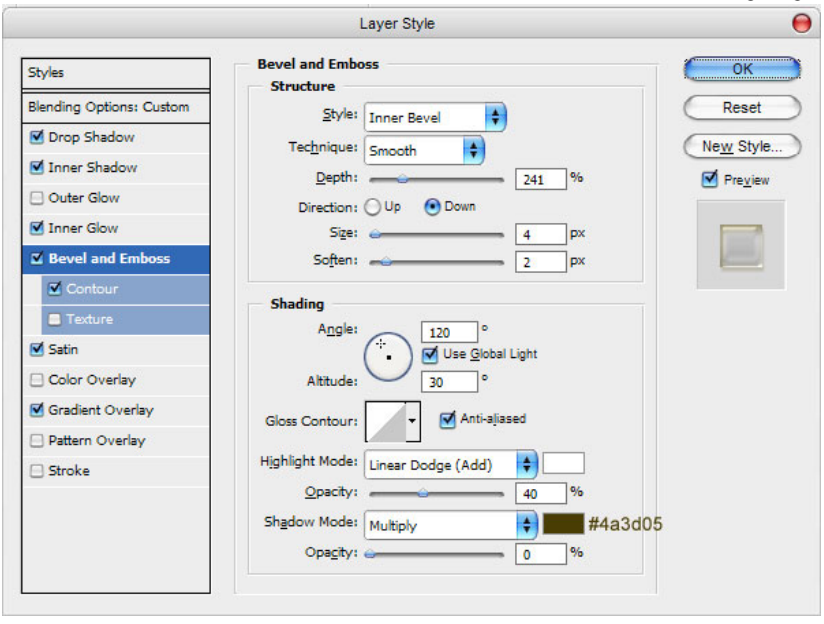
مـؤثـر Inner Shadow



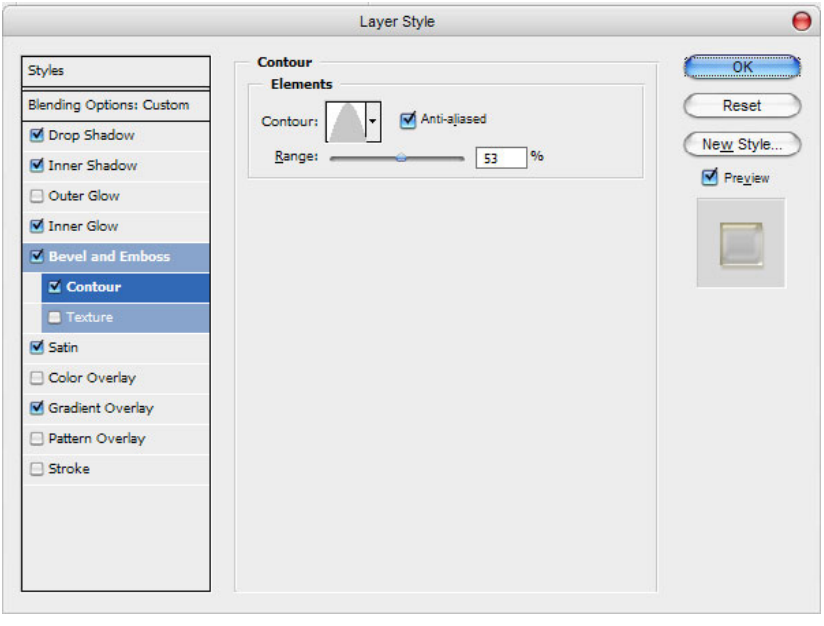
مـؤثـر Inner Glow



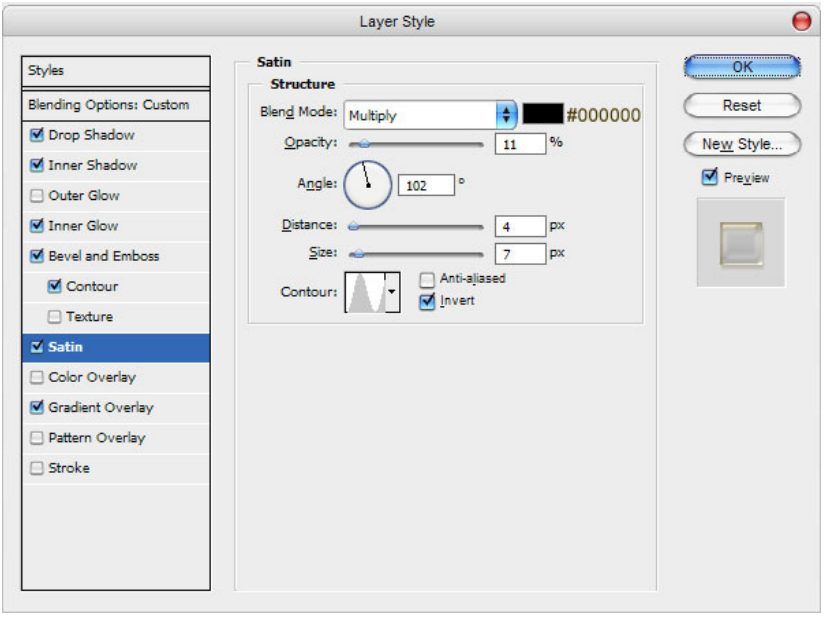
مؤثـر Bevel and Emboss



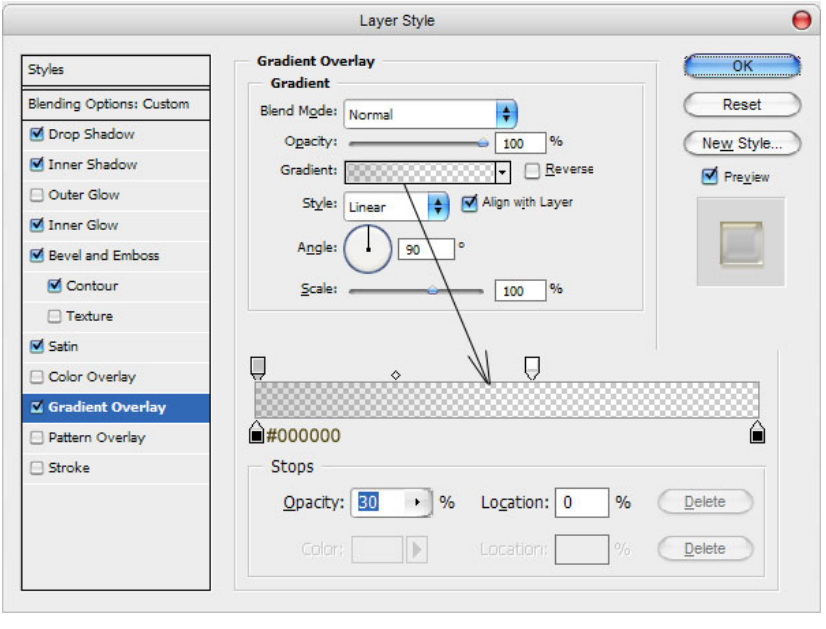
مؤثـر Contour



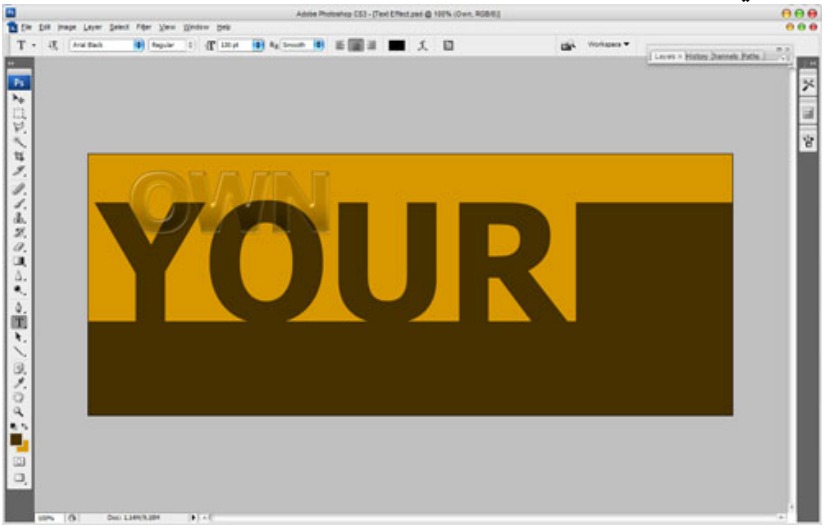
مـؤثـر Stain



مـؤثـر Graidient Overlay

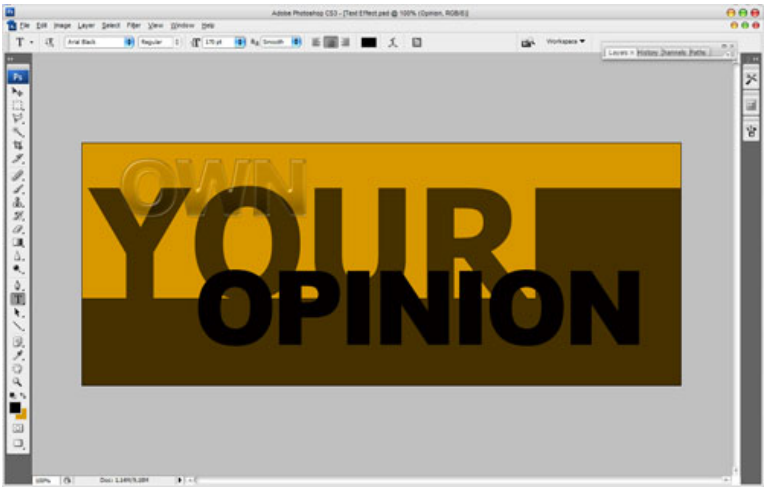


و الآن يجب أن يكون النص كما في الصورة التالية :

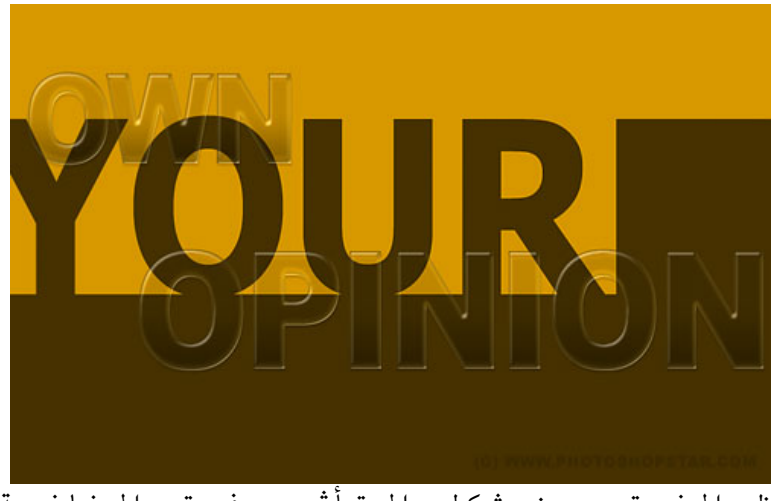


و الآن و قد رأينا شكل النص مع التاثير فوق خلفية فاتحة فلنجرب نفس التأثيرات فوق خلفية غامقة اللون .

1. من قائمة Layer قم باختيار Layer Style و منها Copy Layer Style . قم بانشاء نص جديد و ليكن حجمة هذه المرة 170 pixels كما في الصورة التالية :



2. و الآن طبق الـ Styles السابقة ، من قائمة Layer قم باختيار Layer Style و منها Paste Layer Style .



تلاحظ الفرق بين شكل التأثير فوق الخلفية الفاتحة و الخلفية الغامقة لا عجب فهى شفافة

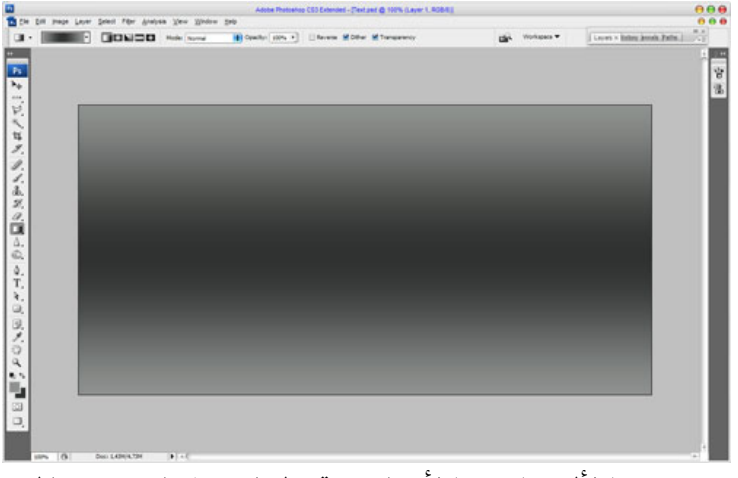
التطبيق الثاني والعشرون

إكساء نص بصورة بالاضافة لمؤثرات

حركية

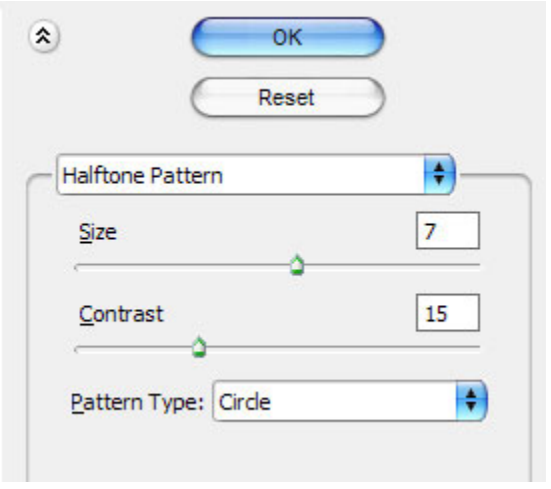
أكساء نص بصورة بالإضافة لمؤثرات حركية

1. في البداية قم بإنشاء صورة جديدة و ليكن حجمها 1000×500 pixels بالضغط على Ctrl+N .
2. قم بتغطية الطبقة السفلى Background Layer بتدرج لونى – مثلما في الصورة التالية – و لتكن قيم التدرج #f92908 و #303231 و #f92908على التتالى كما هو موضح بالصورة التالية :

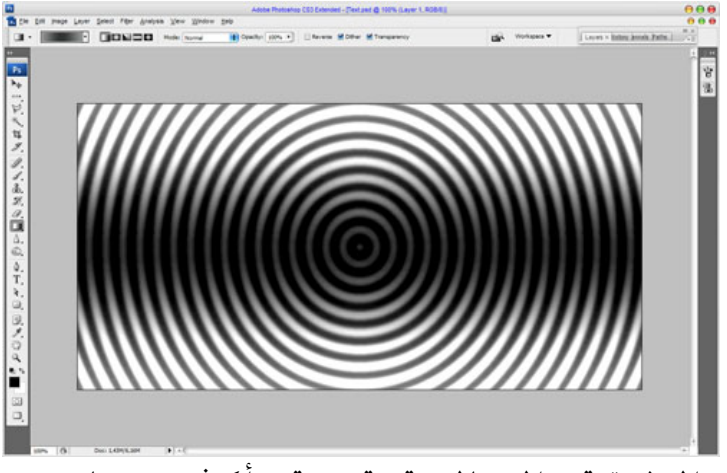


3. استعيد الألوان الأساسية للبرنامج بالضغط على حرف D .

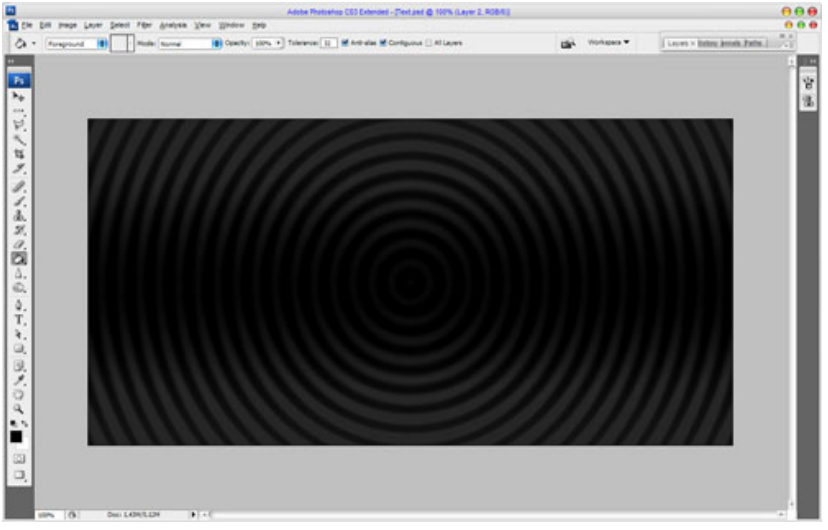
4. من قائمة Filter قم باختيار Sketch و منها Halftone و عدل القيم كما هو موضح بالصورة :



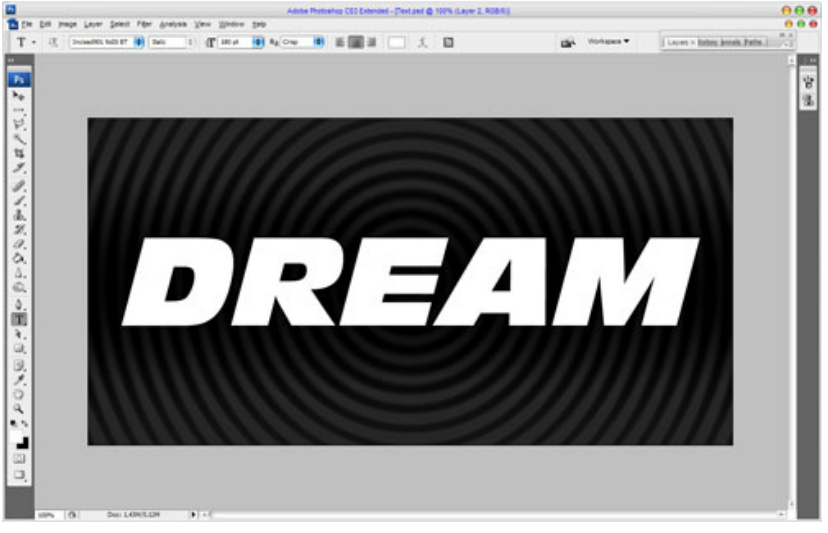
لتحصل على الصورة التالية التي سنستخدمها كجزء من خلفية عملنا :



1. إن الطبقة الحالية قوية أكثر مما يجب كخلفية و لنقلل ذلك قم بإنشاء طبقة جديدة فوقها - بالضغط على Ctrl+Shift+N – و قم بملئها باللون الأسود باستخدام أداة Paint Bucket Tool – بالضغط على حرف G – ثم عدل التعامة لتلك الطبقة Opacity إلى 85% .



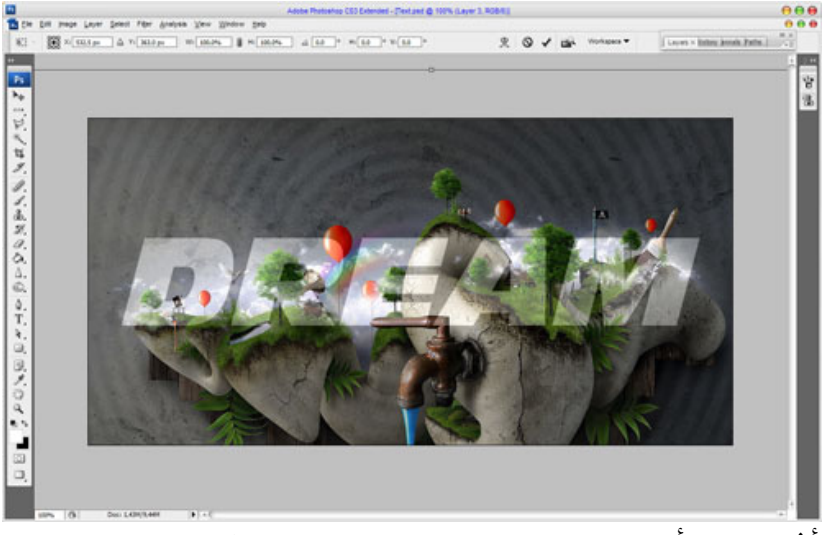
2. فلنبداء بكتابة النص استخدم اداة الكتابة – بالضغط على حرف T – استخدم أى لون تريد فسوف نلغى تلك الطبقة فيما بعد ، و بالطبع يفضل خط عريض بقدر الأمكان حتى يظهر داخله التأثيرات .



3. قم بالبحث عن صورة و يفضل الصور ذات التفاصيل الصغيرة نسبياً حتى تظهر داخل الحروف بشكل جيد ، قم بوضع تلك الصورة في

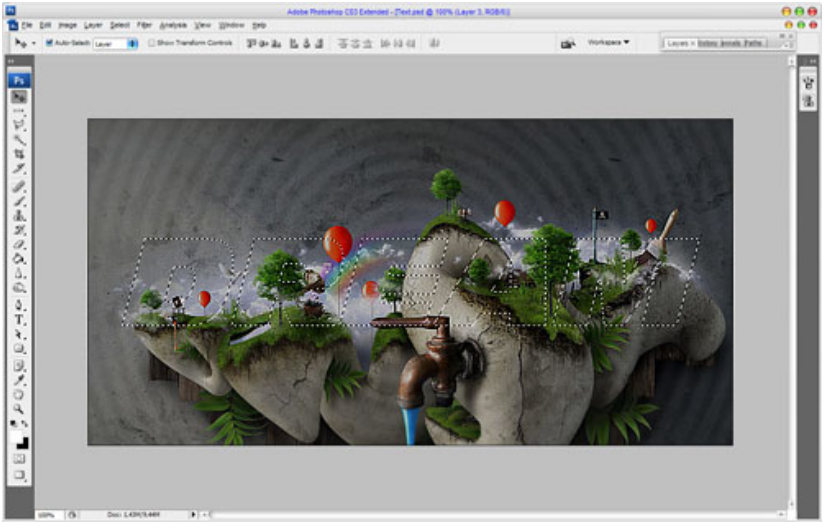
طبقة جديدة فوق طبقة النص ، ثم غير عتامتها Opacity إلى 70% .

4. والآن قم بالضغط على Ctrl+T و صغر تلك الطبقة بحيث تلائم حجم النص – يمكنك الاستمرار بالضغط على زر Shift حتى تحافظ على نسب الصورة أثناء التصغير- انهى التحجيم بالضغط على زر Enter في لوحة المفاتيح .

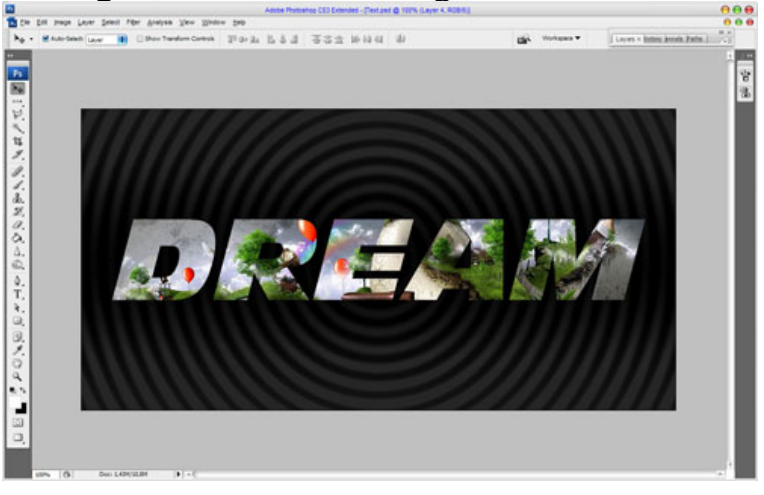


5. أثناء أختيارك لطبقة النص اذهب لقائمة Select و قم باختيار أمر Load Selection لإنشاء تحديد Selection حول النص .

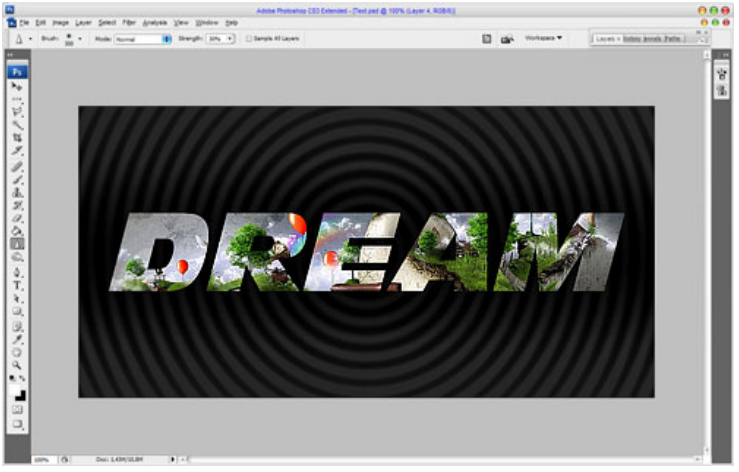
6. ابقى على التحديد و قم بإلغاء طبقة النص من قائمة الطبقات Layers Window



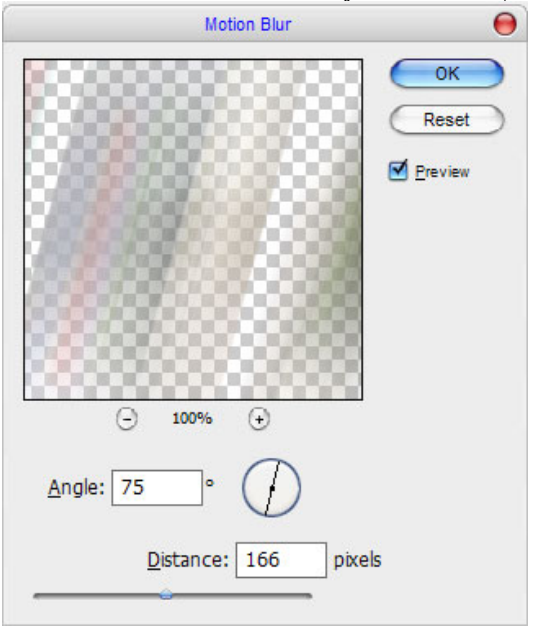
7. أصبح التحديد الآن فوق طبقة الصورة (الصورة التي اخترتها فيما سبق و عدلت حجمها لتناسب حجم النص) الآن قم بالضغط على Ctrl+Shift+J لإنشاء نسخة من الصورة على شكل النص .
8. عدل العتامة Opacity للطبقة الجديدة إلى 100% .
9. ثم قم بإلغاء الطبقة القديمة المحتوية على الصورة ، لتصبح الصورة كما يلي



10. ثم من قائمة Filter قم اختيار Sharpen ثم Sharpen



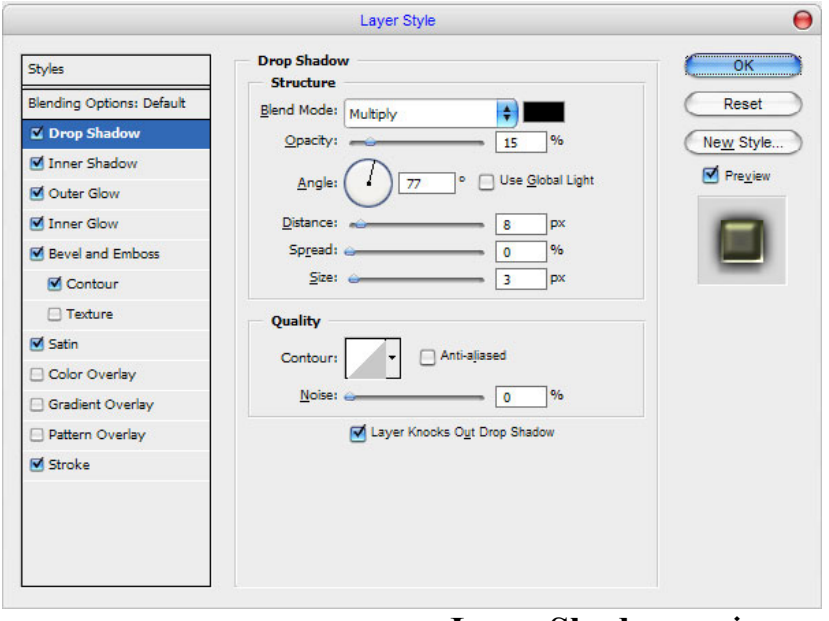
11. كرر الطبقة الحالية بالضغط على Ctrl+J . قم باختيار الطبقة القديمة – السفلى من طبقات الصورة على شكل النص – ثم من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Motion Blur و أجعل القيم كما في الصورة التالية :



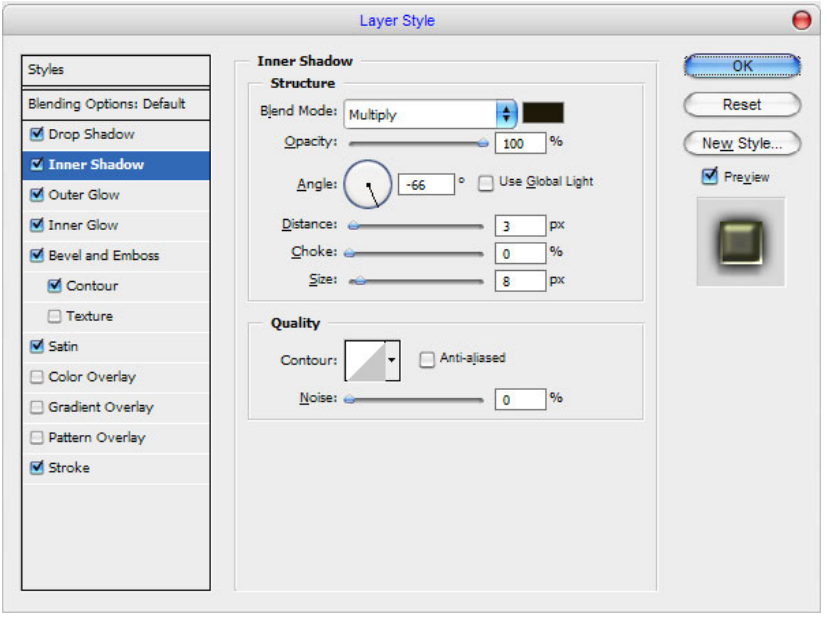
لتحصل على النتيجة المبهرة التالية

12. توجة للطبقة الأعلى - المحتوية على الصورة المقطعة على شكل النص يمكنك الوصول إلى قائمة المؤثرات بالضغط على زر Fx الموجود أسفل قائمة الطبقات – و طبق عيها الـ Style بالقيم الموضحة بالصور التالية :

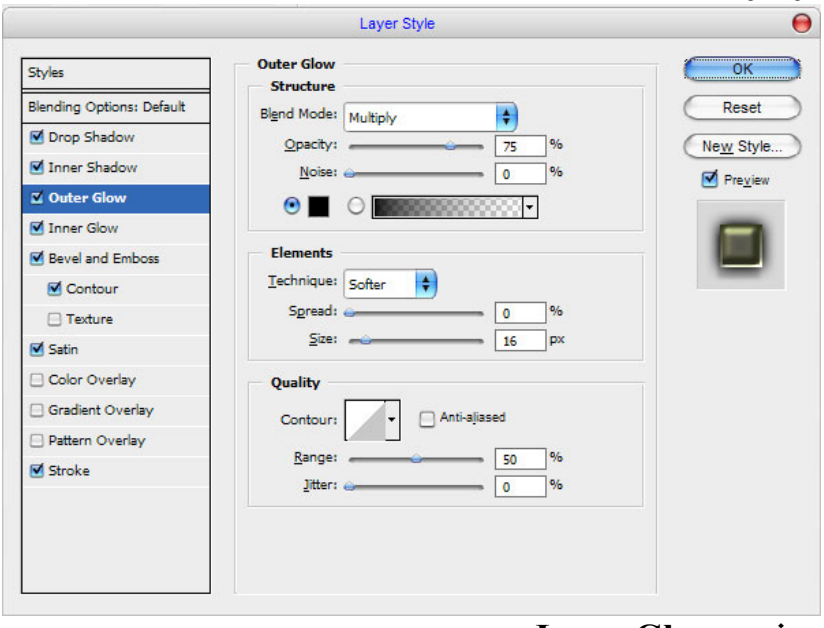
مـؤثـر Drop Shadow



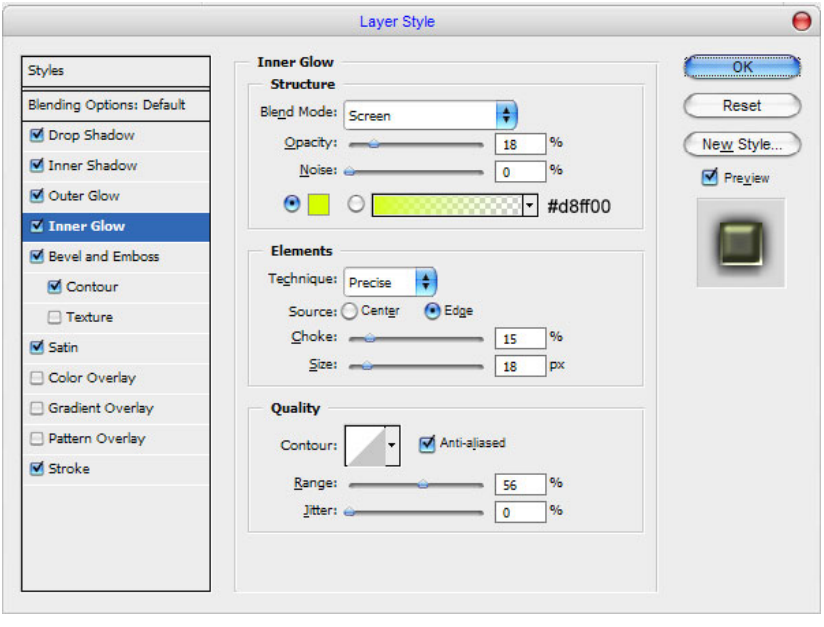
مـؤثـر Inner Shadow



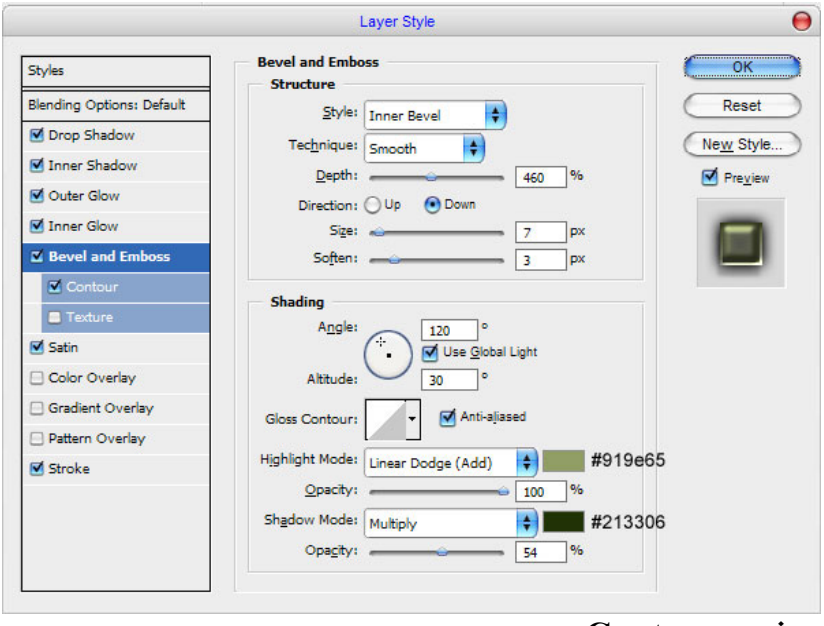
مـؤثـر Outer Glow



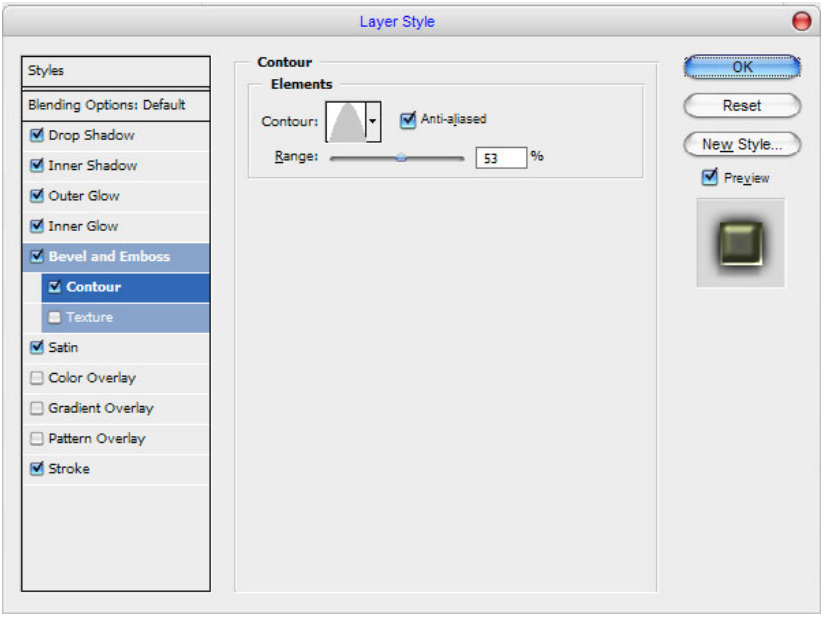
مـؤثـر Inner Glow



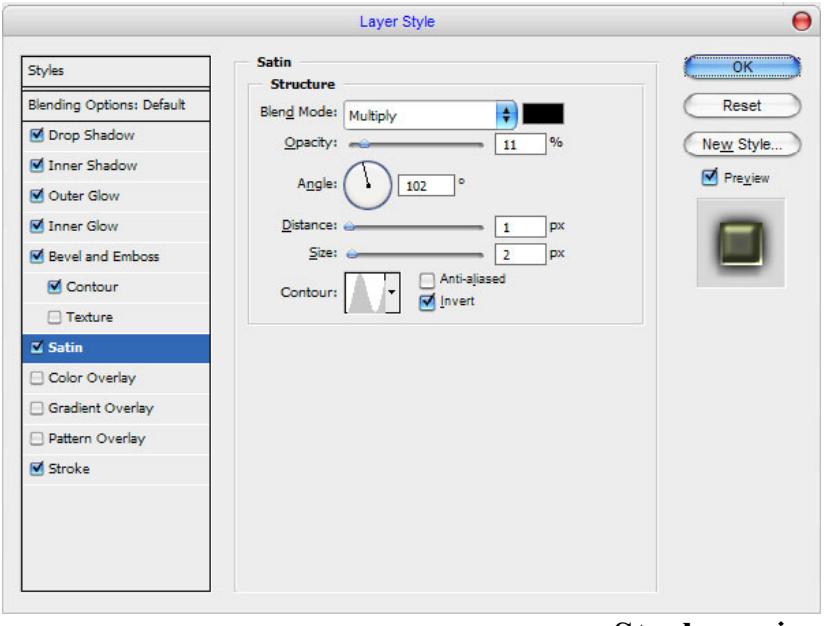
مـؤثـر Bevel and Emboss



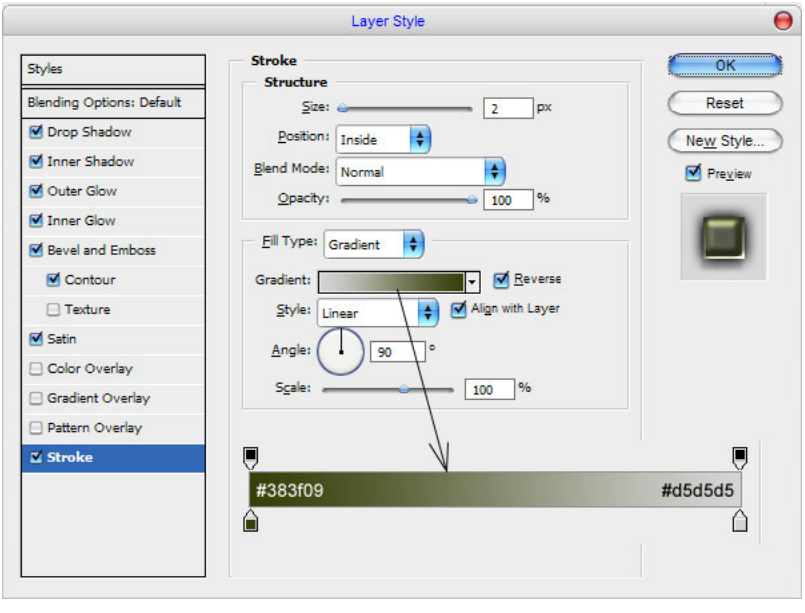
مـؤثـر Contour



مؤثر Stain



مؤثر Stroke



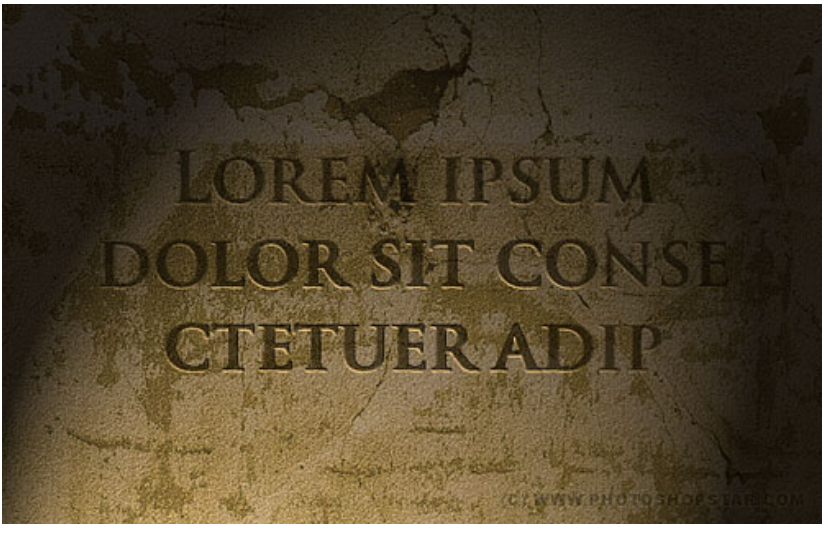
لو نفذت الإعدادات السابقة كما هي فيجب أن تكون الصورة كالتالي و لكن يمكنك التعديل

فيما سبق لتحصل على نتائج مبهرة و جيدة جداً .

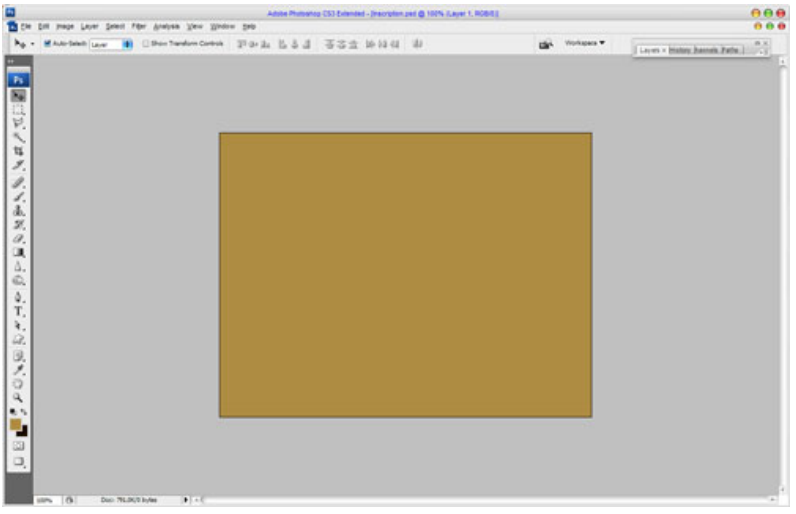
التطبيق الثالث والعشرون

كتابة على جدار أثري

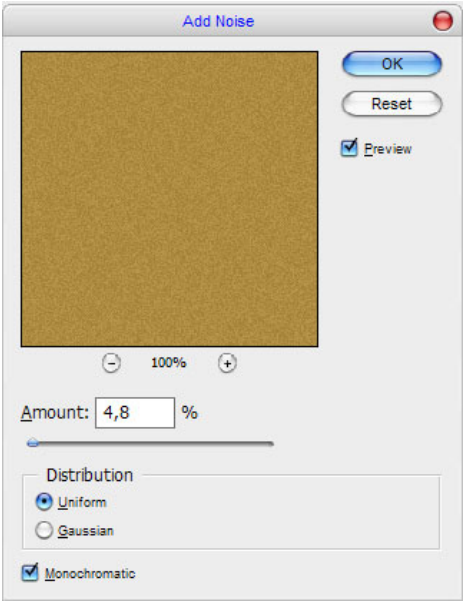
كتابة على جدار أثري



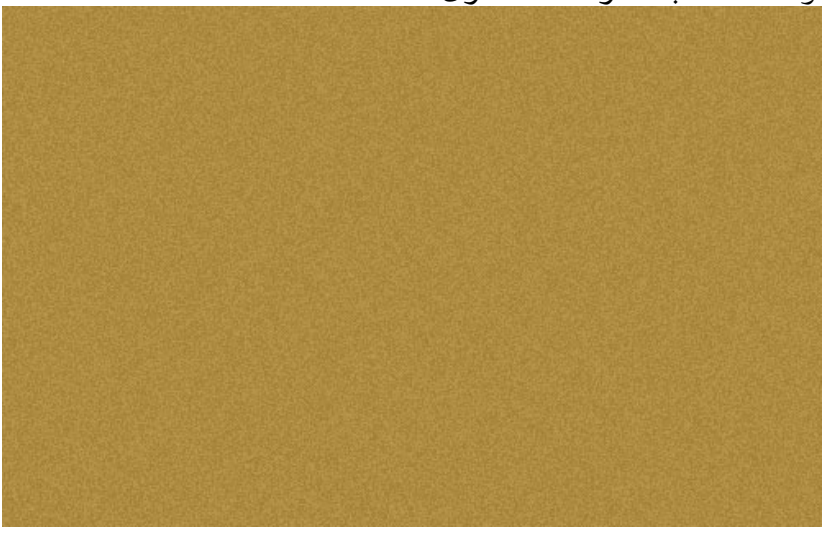
1. قم بإنشاء صورة جديدة و لتكن أبعادها 600x450 pixels بالضغط على Ctrl+N .
2. ثم قم بملئها باللون #ae8c42 باستخدام أداة Paint Bucket Tool – بالضغط على حرف Shift+G من لوحة المفاتيح أو بالضغط على Ctrl+Backspace لو أردت استخدام اللون الخلفي و الضغط على Alt+Backspace لو أردت استخدام اللون الأمامي.



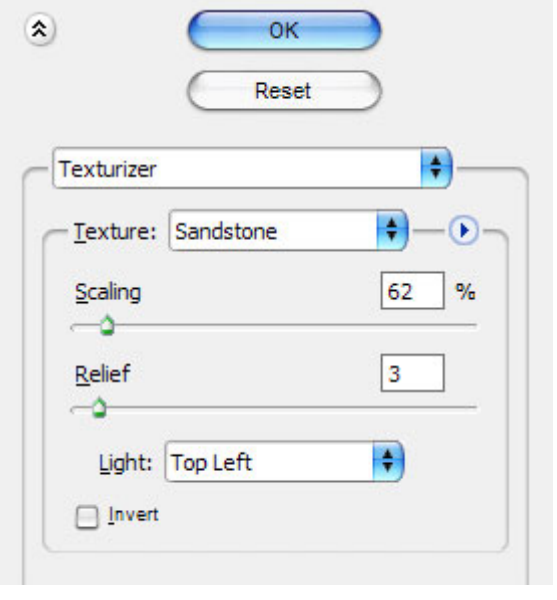
3. لنضيف بعض الملمس لتلك الطبقة ، من قائمة Filter قم باختيار Noise و منها Add Noise و نفذه بالقيم الموضحة بالصورة التالية :



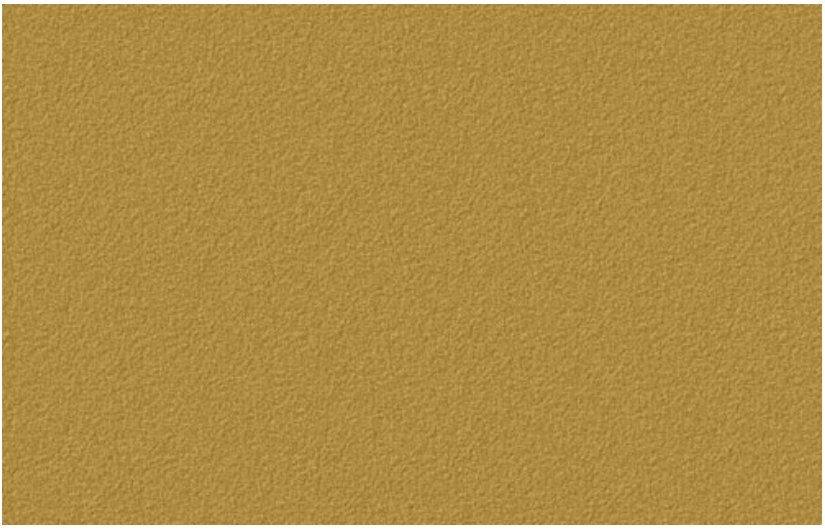
لتحصل على الصورة التالية ، بالطبع يمكنك زيادة القيم السابقة لإعطاء أحساس أكثر خشونة للجدار الصخرى .



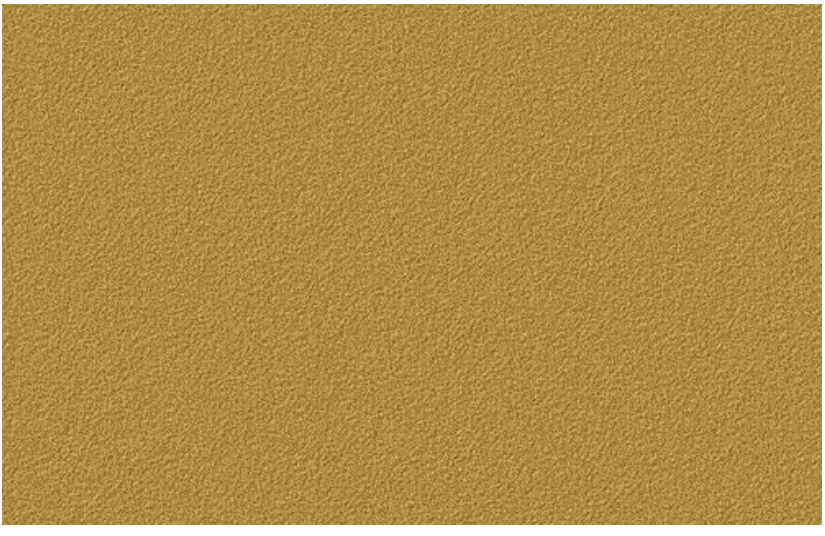
4. و الآن سنقوم بإبراز تلك التضاريس من قائمة Filter قم باختيار Texture ثم Texturizer و نفذها بالقيم الموضحة بالصورة التالية :



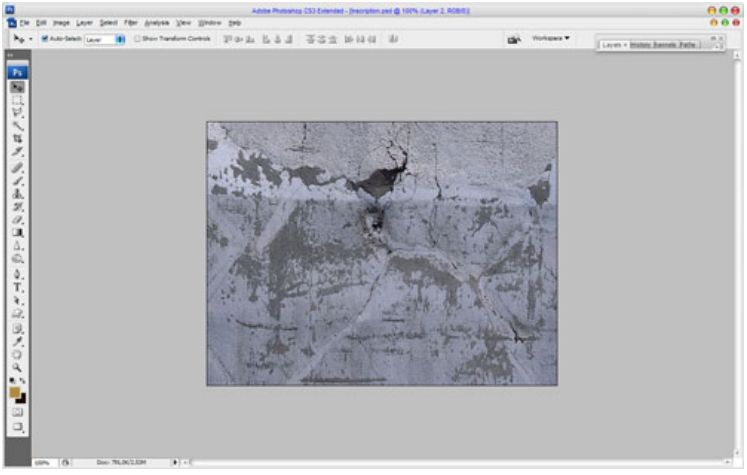
لتصبح الصورة كالأتى :



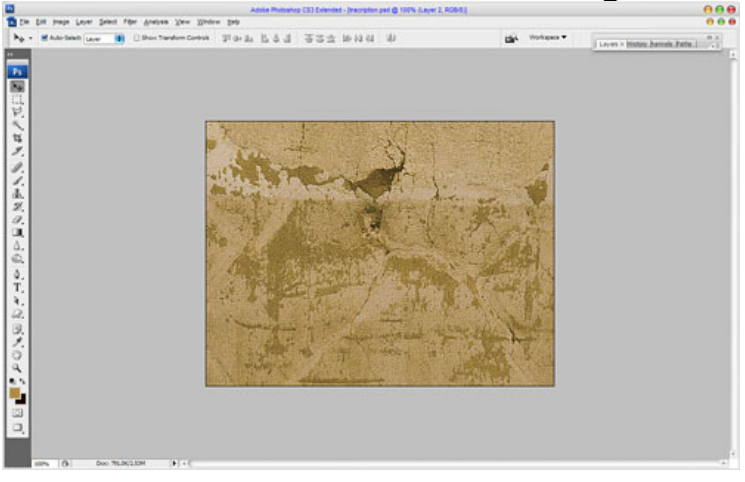
5. و لتحسين ذلك من قائمة Filter قم باختيار Sharpen و منها Sharpen



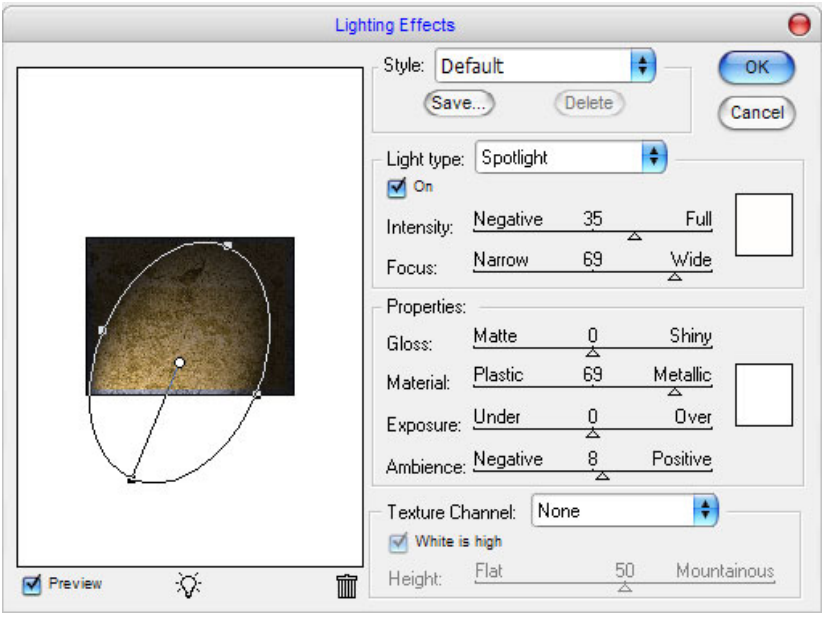
6. قم بالبحث عن صورة تصلح أن تكون ملمس Texture تضيفه للصورة حتى تعطيها عمق و إحساس أكثر ، ثم أضفها إلى الصورة كطبقة جديدة.



7. عدل طريقة دمج الطبقة Blending Mode إلى Hard Light و العتامة Opacity إلى 70% .
8. ثم قم بدمج جميع الطبقات في طبقة واحدة – بالضغط على Ctrl+E .

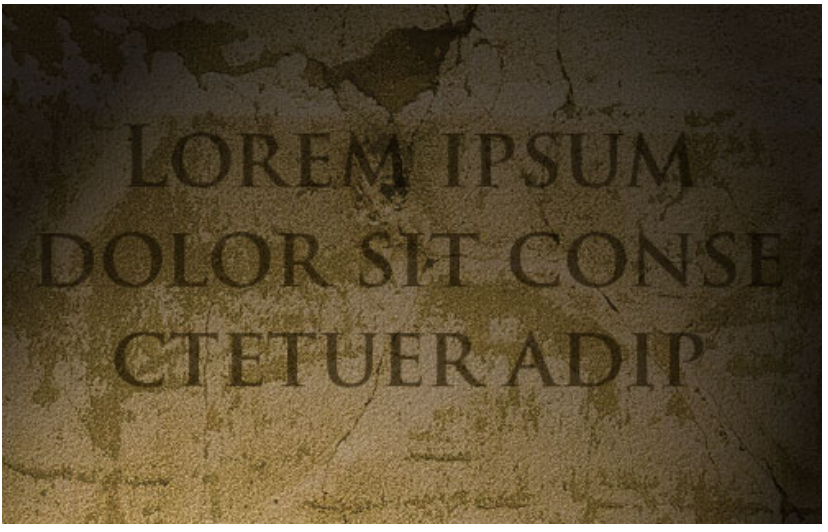


9. لإعطاء تأثير الإضائة من قائمة Filter قم باختيار Render و منها Lighting Effects و نفذ القيم كما هو موضح في الصورة التالية :

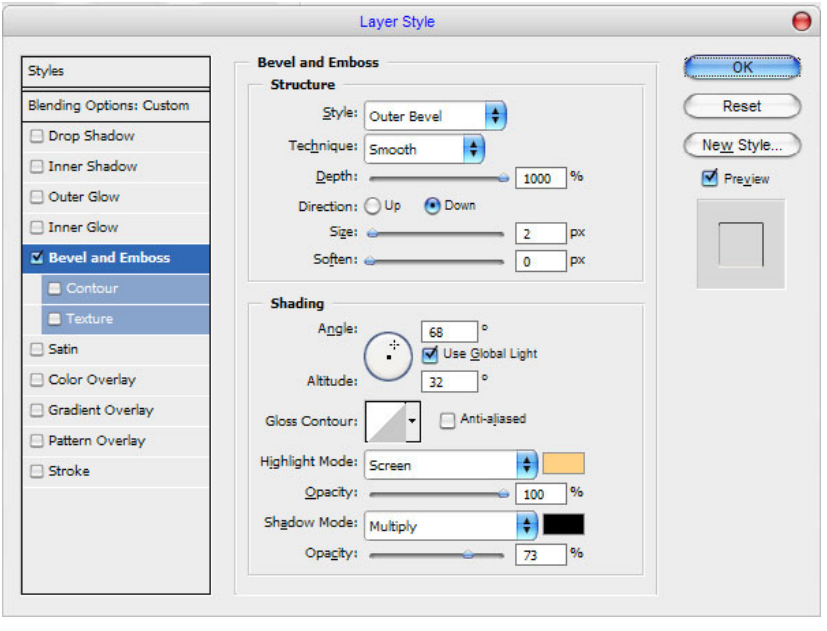


10. لقد انتهينا من صنع الخلفية و وصلنا الآن إلى مرحلة إضافة النص . باستخدام أداة الكتابة – بالضغط على حرف T – قم بكتابة ما تشاء و اجعل لونه #f60867 .

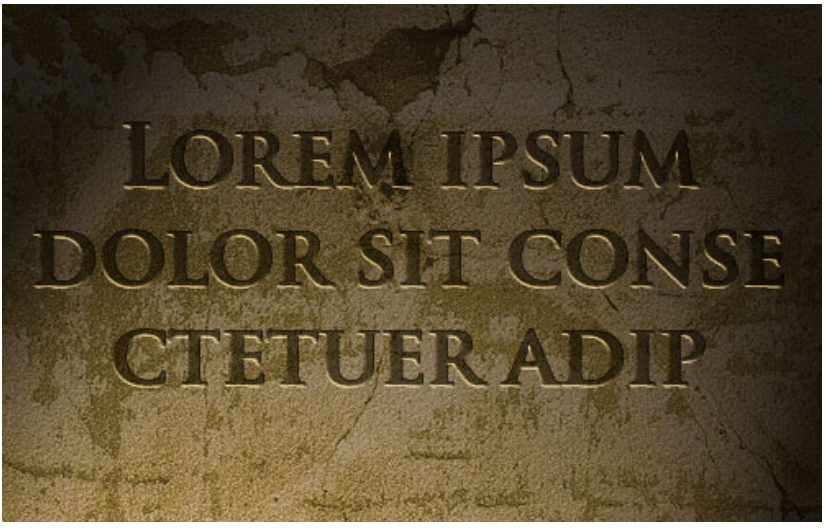
11. كرر طبقة النص هذه بالضغط على Ctrl+J ، ثم اجعل عتامتها Opacity تساوى 0.



12. ثم أضف Bevel and Emboss Styles لتلك الطبقة بالقيم التالية :

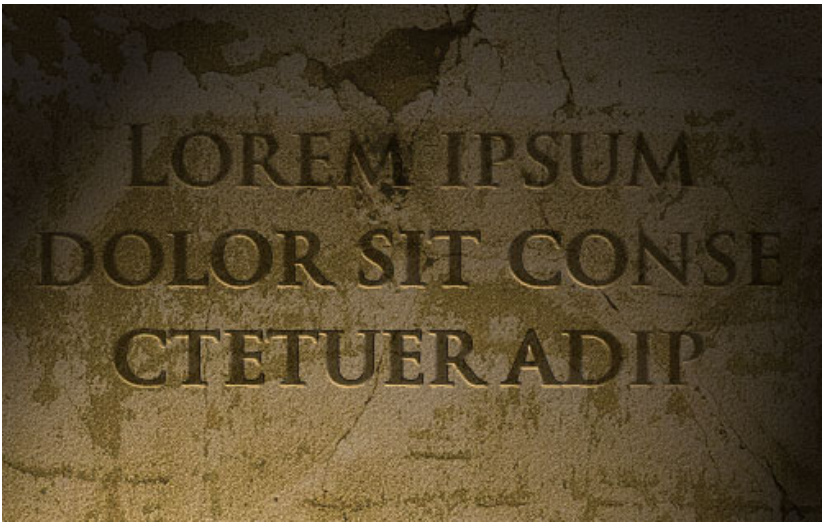


لتحصل على الصورة التالية :

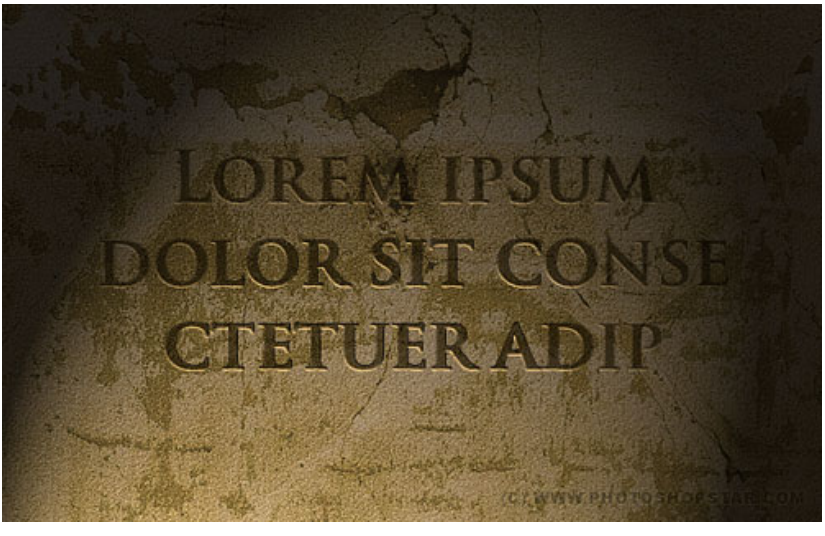


13. قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N ثم ادمجها مع تلك الطبقة – باختيار الطبقتين من نافذة الطبقات Layer Window ثم الضغط على Ctrl+E .

14. استخدم أداة الممحاة Eraser Tool – بالضغط على Shift+E – مع تحديد فرشاة دائرية ناعمة الحواف بقطر 200 pixels و اجعل عتامتها Opacity تساوى 40% . استخدم تلك الممحاة لإضعاف جزء من الإضاءة و إأعطاء الإحساس بعدم التدرج المتواصل للإضائة .



و هذه هى الصورة نفسها لو تم تغميقها قليلاً ، تبدو كشئ بالغ القدم .



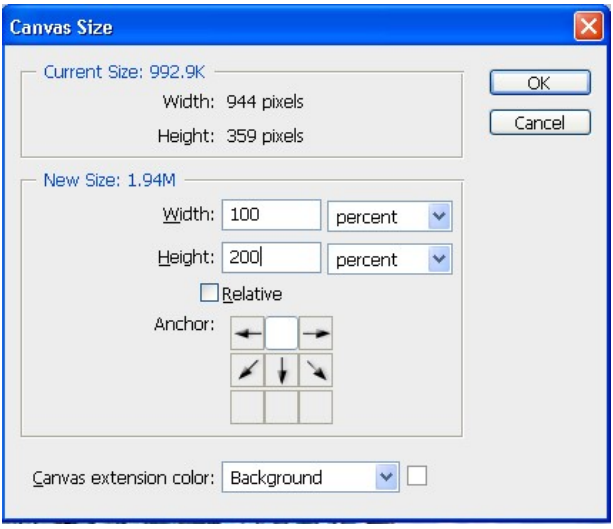
التطبيق الرابع والعشرون

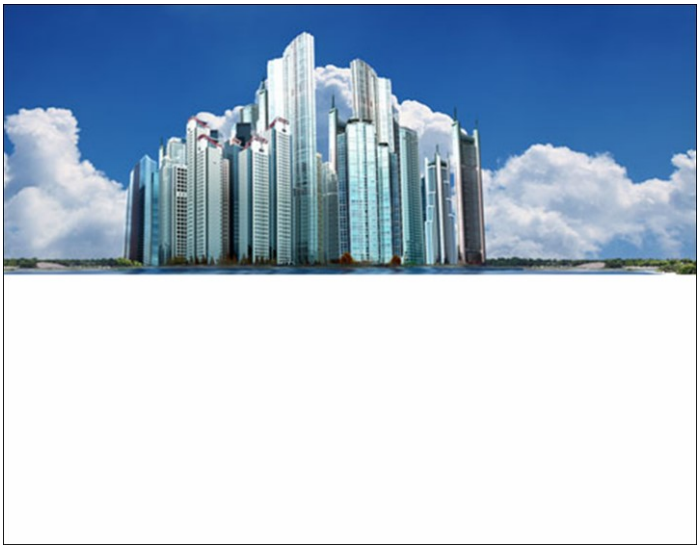
إنعكاس الصورة على سطح المياه

انعكاس الصورة على سطح المياه

1. في البداية قم بفتح الصورة التي تريد عمل الانعكاس لها

2. ضاعف ارتفاع الصورة بالضغط على Ctrl+Alt+C ثم عدل البيانات كما بالصورة التالية :





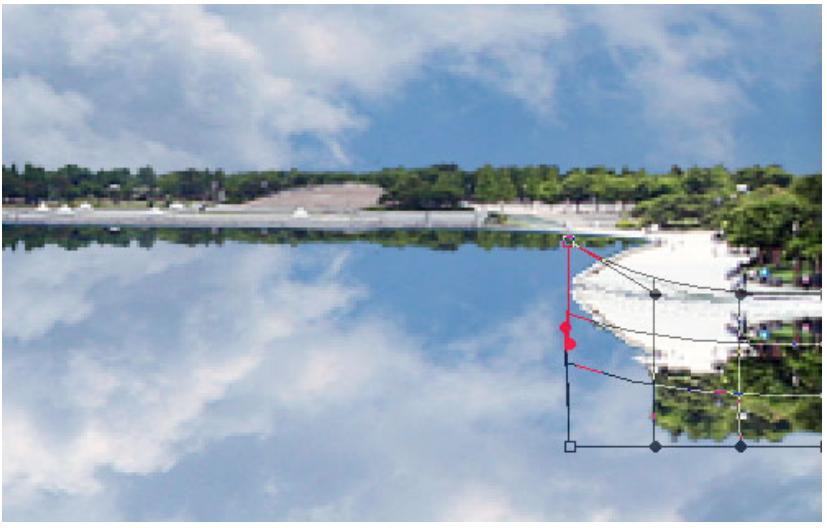
3. قم بنسخ الطبقة الأصلية بالضغط على Ctrl+J ، ثم أعكس الطبقة الجديدة رأسياً – من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Flip Vertical . ثم حرك الطبقة الجديدة إلى أعلى قليلاً بالضغط على مفاتيح الأسهم من لوحة المفاتيح . لاحظ الجزيرة الموجودة على يمين الصورة لا

تمسحها لأننا سنستخدمها لزيادة الواقعية و تشتيت عين المتفرج عن الخط الفاصل إلى منتصف المياه – بعضاً من الخداع البصري .

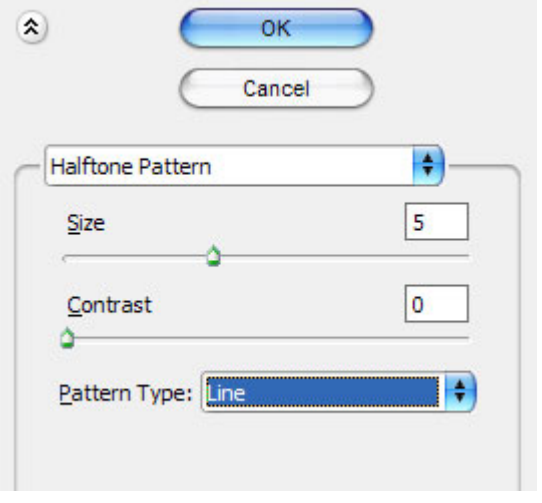
4. استخدم أداة الممحاة – بالضغط على حرف E – و قم بمسح الزيادة التي تغطى الطبقة الأصلية حتى يصبح خط الشاطئ منطقي التفاصيل و الانعكاس حول خط التماس بين الصورة و انعكاسها .

5. ترى بوضوح في هذه الصورة الخط الفاصل بين الطبقتين – الصورة الأصلية و الانعكاس – و كذلك الجزيرة على اليمين ، و الآن حدد منطقة الجزيرة باستخدام أداة Polygonal Lasso Tool – بالضغط على Shift+L عدة مرات حتى تصل إليها . اجعل التحديد طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+J .

6. حرك الطبقة الجديدة إلى الأسفل قليلاً و من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Wrap ، حرك الـ Handles حتى تبدو الطبقة كما في الصورة التالية . ثم قم بدمج تلك الطبقة مع الطبقة التي تحتها – قم باختيار تلك الطبقتين من نافذة الطبقات Layer Window ثم اضغط Ctrl+E .

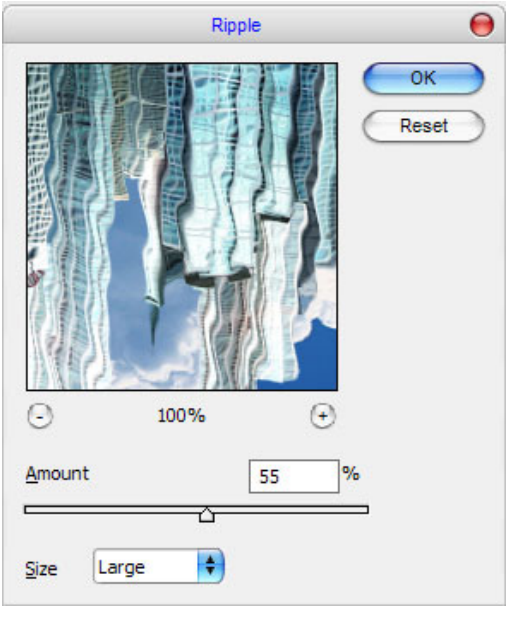


7. الآن و قد أنشئنا الصورة وانعكاسها نبدأ بعمل تموج المياه . قم بإنشاء صورة جديدة بنفس الحجم الجديد – ضعف الصورة الأصلية التي بدأت بها العمل .
8. استعد الألوان الأساسية للبرنامج بالضغط على حرف D .
9. من قائمة Filter قم باختيار Sketch و منها Halftone Pattern ، و اجعل القيم كما في الصورة التالية :



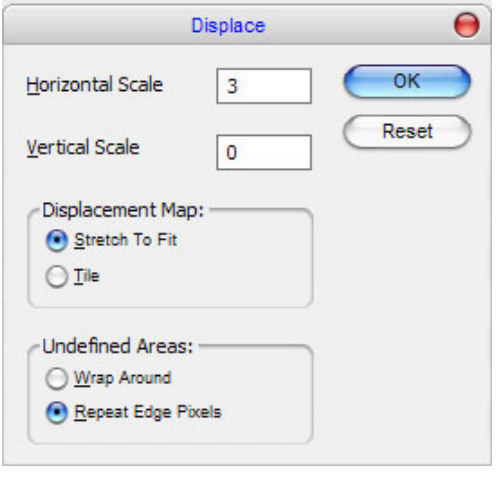
فتصبح الصورة مخططة كما يلى :

10. قم بحفظها باسم Lines.psd فسوف نستخدمها بعد خطوتين .
11. عد الآن إلى الملف الأصلي لعملنا ، حدد الطبقة الممثلة للانعكاس - من قائمة Select قم باختيار Load Selection - ،
12. ثم من قائمة Filter قم باختيار Distort و منها Ripple و اجعل القيم كما في الصورة التالية :



لتصبح الصورة كما يلى :

13. و الآن لنضف بعض التفاصيل و الواقعية على التموج سنستخدم الصورة المحفوظة باسم Lines.psd ، من قائمة Filter قم باختيار Distort و منها Displace و اجعل القيم كما في الصورة التالية :

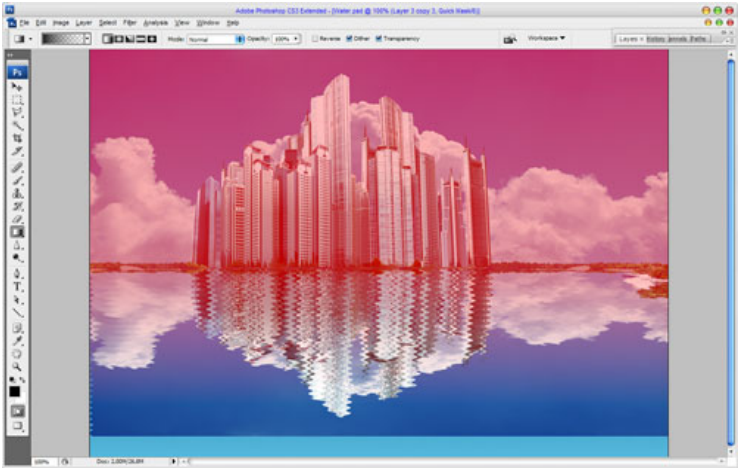


14. بعد الضغط على زر OK سيسألك الفوتوشوب عن اسم و مكان الصورة التي سيستخدمها أرشده إلى الصورة Lines.psd

15. قم بالضغط على Ctrl+T و قلل ارتفاع طبقة الانعكاس قليلاً و في النهاية قم بالضغط على زر Enter .

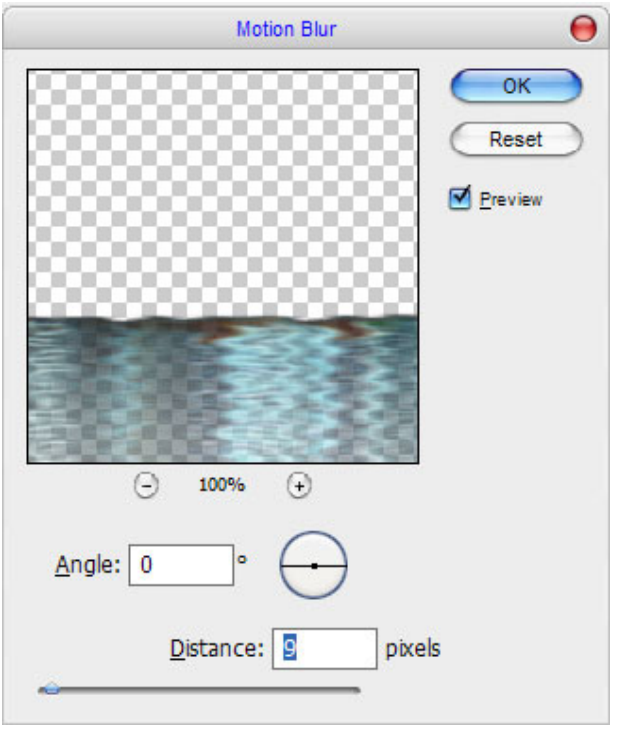
16. قم بإلغاء التحديد Selection بالضغط على Ctrl+D ، و اجعل طبقة الانعكاس أسفل الطبقة الأصلية – من قائمة النوافذ Layer Window .
17. قم بالضغط على حرف Q للدخول في Quick Mask Mode ، استعد الألوان الأساسية للبرنامج بالضغط على حرف D ،
18. ثم بالضغط على Shift+G حتى تصل إلى أداة Gradient Tool و ابدأ التدرج اللونى من الأعلى

بإتجاه أسفل الصورة ليصبح القناع كما يلى :

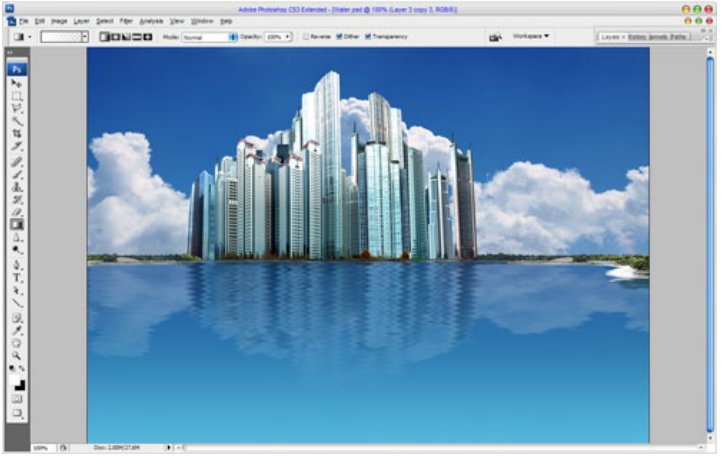


19. قم بالضغط علي حرف Q مرة أخرى للعودة إلى وضع عمل البرنامج المعتادة ، ستجد مناطق محددة Selected قم بمسح محتواها بالضغط على زر Delete من لوحة المفاتيح .

20. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ثم قلل عتامة Opacity تلك الطبقة إلى 50% .
21. من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Motion Blur و اجعل القيم كالصورة التالية

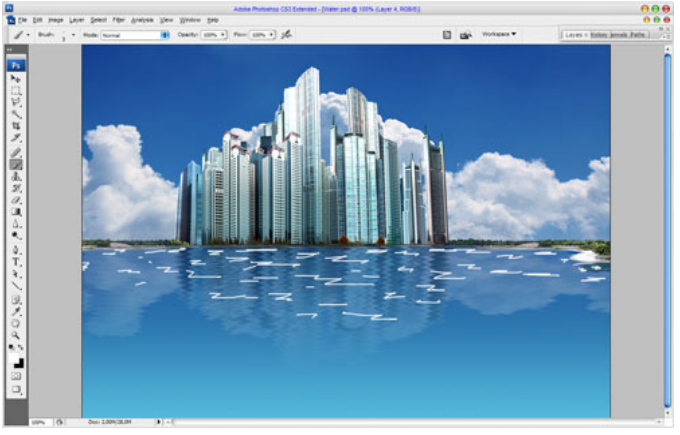


و هذه هى النتيجة :

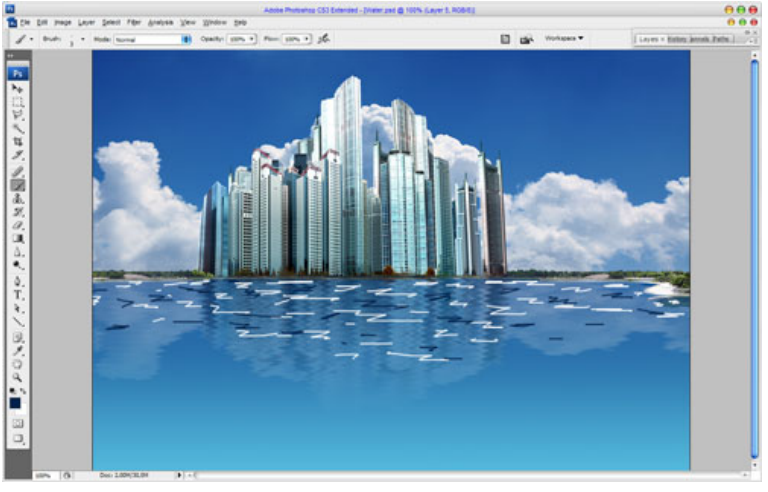


22. و كخطوة نهائية لمحاكاة الواقعية إضافة بعض التموجات البيضاء كزبد البحر بشكل عشوائى . قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على

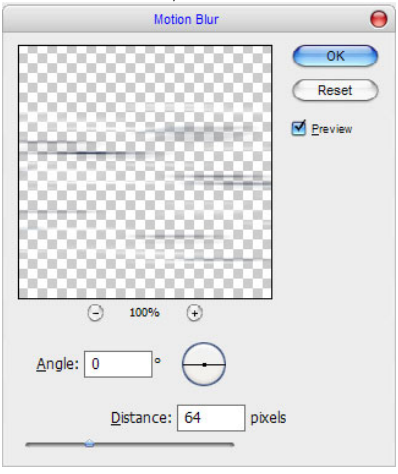
Ctrl+Shift+N و باستخدام الفرشاة – بالضغط على حرف B – قم برسم بعض الخطوط البيضاء التي تمثل زبد البحر ، و ليكن كما في الصورة التالية :



23. غير لون الفرشاة إلى #022149 وقم برسم بعض الخطوات التي تمثل قاع تلك التموجات – مثل الخطوط الغامقة التي تظهر في الصورة التالية :



24.من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Motion Blur و اجعل القيم كالصورة التالية



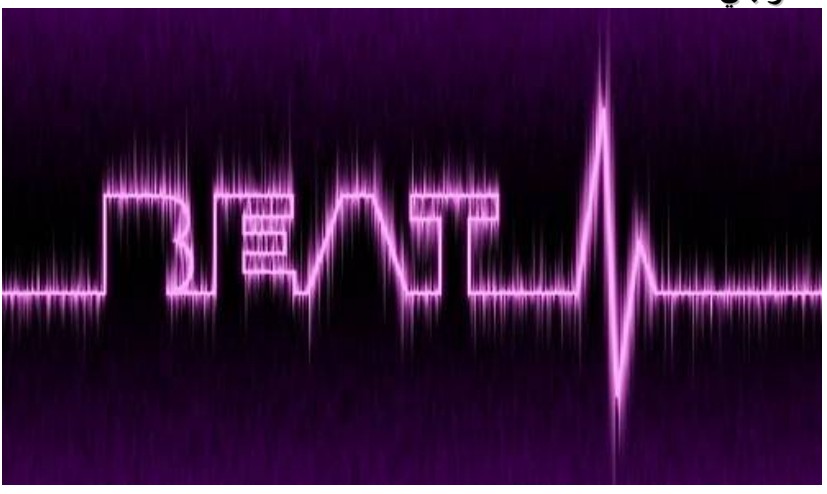
:

25. غير طريقة دمج تلك الطبقة Blending Mode إلى Soft Light و هذه هي الصورة النهائية

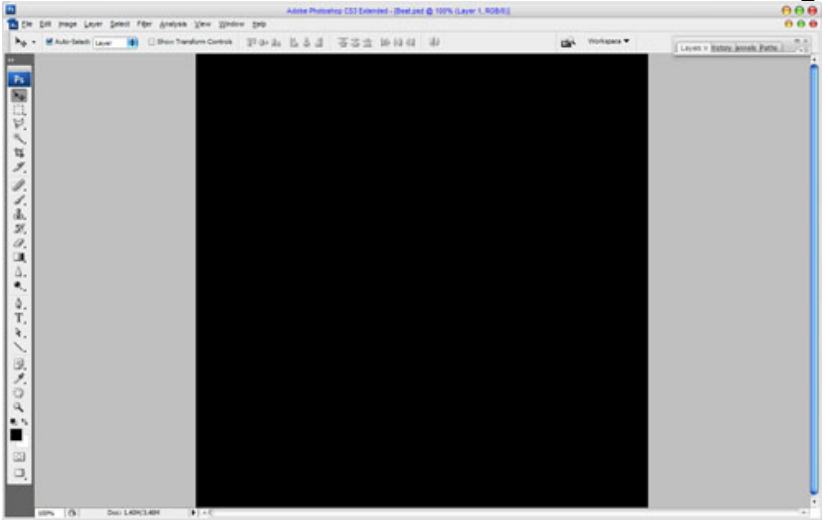
التطبيق الخامس والعشرون

نص موجي

نص موجي

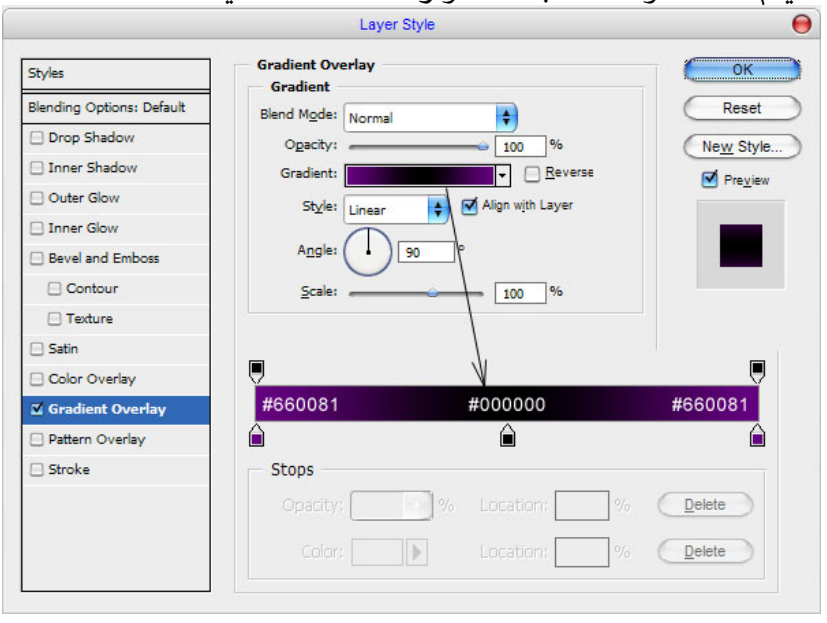


1. قم بعمل صورة جديدة بأبعاد 700X700 pixels بالضغط على Ctrl+N .
2. قم بملئها باللون الأسود بالضغط على حرف D لاستعادة ألوان البرنامج الأساسية ثم بالضغط على Alt+Backspace .

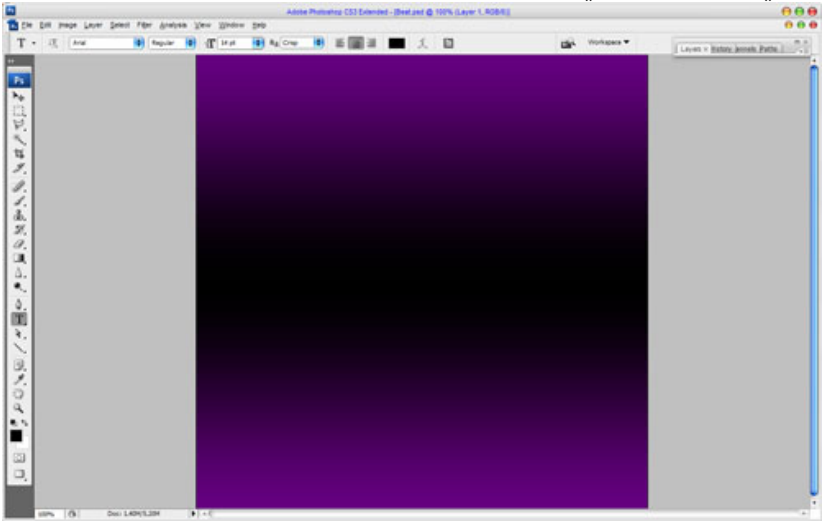


3. ثم قائمة الطبقات Layer Window أضف لتلك الطبقة Gradient Overlay – يمكنك فتح تلك القائمة بعمل Double Click على شريط الطبقة في

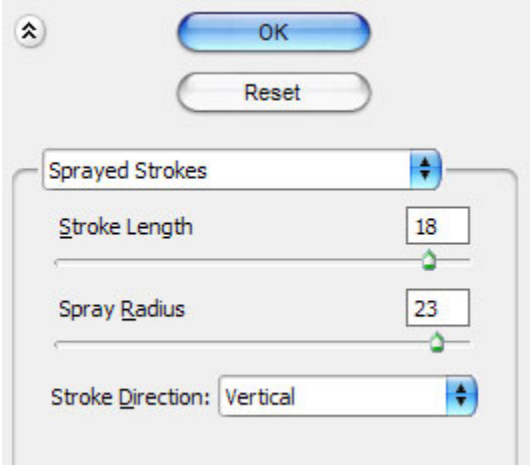
نافذة الطبقات أو بالضغط على زر Fx أسفل النافذة- نفذ القيم الموضحة بالصورة التالية :



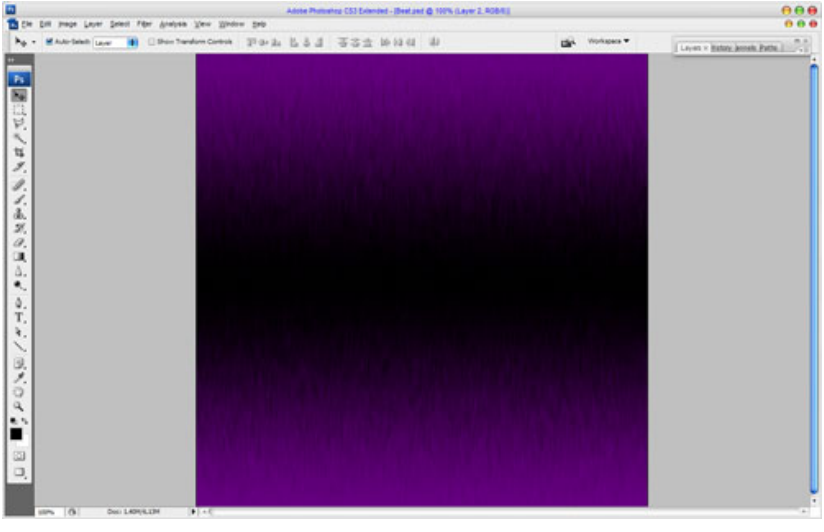
4.لفتح النافذة التي تسمح لك بإنشاء التدرج الخاص بك قم بـــ Double Click على التدرج الموجود بجوار كلمة Gradient . و هذه هى النتيجة لتنفيذ ذلك :



5. من قائمة Filter قم باختيار Brush Strokes و منها Sprayed Strokes و نفذ بالقيم المبينة في الصورة التالية :

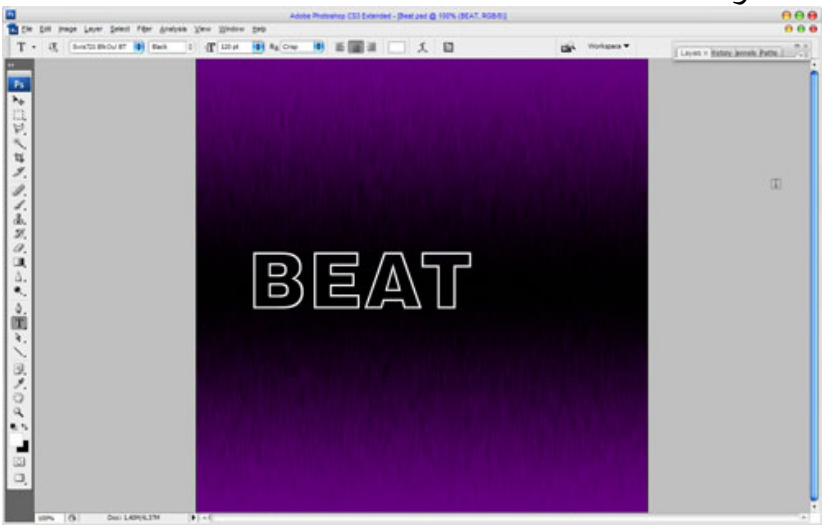


هل تلاحظ الفرق ؟ يوجد ملمس ظهر لتلك الطبقة



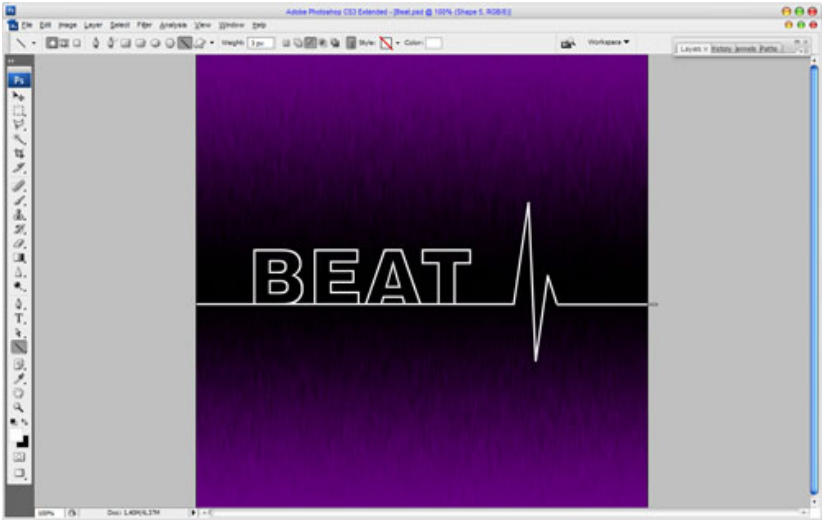
6. و الآن جاء دور النص ، استخدم أداة الكتابة – بالضغط على حرف T – قم باختيار خط مجوف OutLine و أكتب النص الذي تريده و

لكن احرص على أن يكون لونه أبيض فهذا اللون بالذات سيعطى أحسن تأثير بعد ذلك مع الفلاتر .

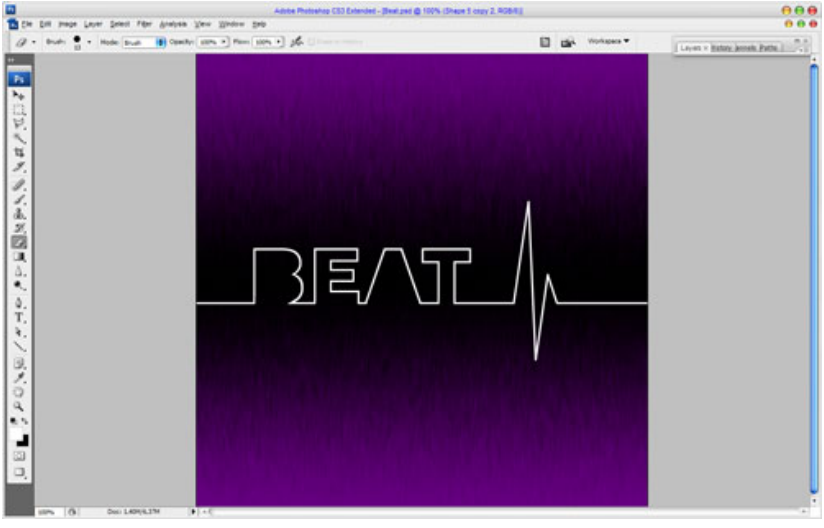


7. لقد استخدمت خط أسمه Swis721 بحجم 120 pixels .

8. باستخدام أداة Line Tool – بالضغط على Shift+U عدة مرات حتى تصل إليها – و بعرض Width يساوى 3 pixels و باستخدام اللون الأبيض ارسم خط كالموضح بالصورة التالية ، و احرص على التطابق مع حواف الحروف السفلية :

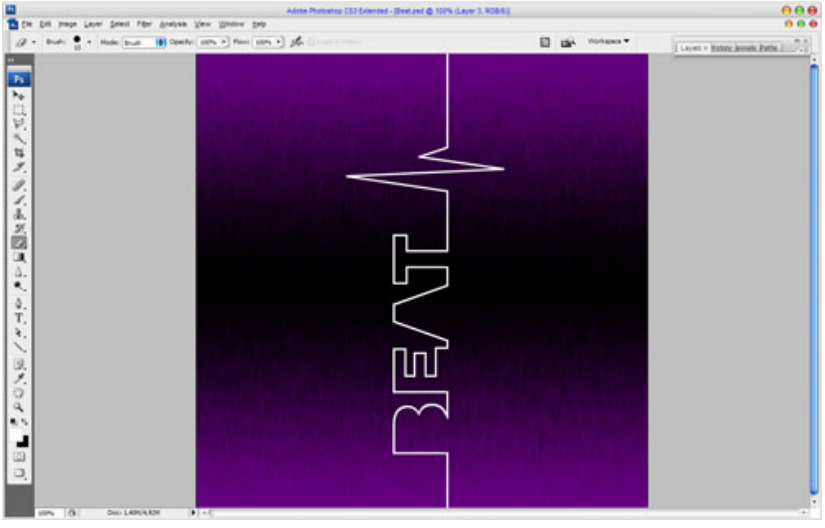


9. قم باختيار طبقة النص و طبقة الخط ثم أدمجهم بالضغط على Ctrl+E ،
10. باستخدام أداة الممحاة – بالضغط على حرف Shift+E و فرشاة حادة الحواف قم بمسح نهايات الحروف السفلية حتى تبدو كالصورة التالية :

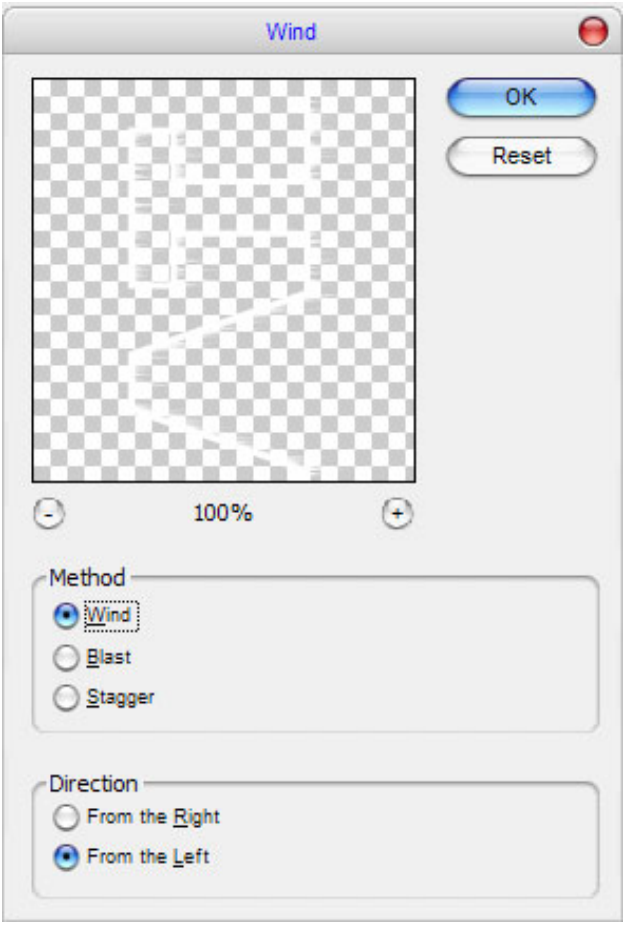


11. و لان فلتر الرياح Wind يعمل أفقياً فقط ، قم بإدارة الطبقة 90 درجة عكس عقارب الساعة

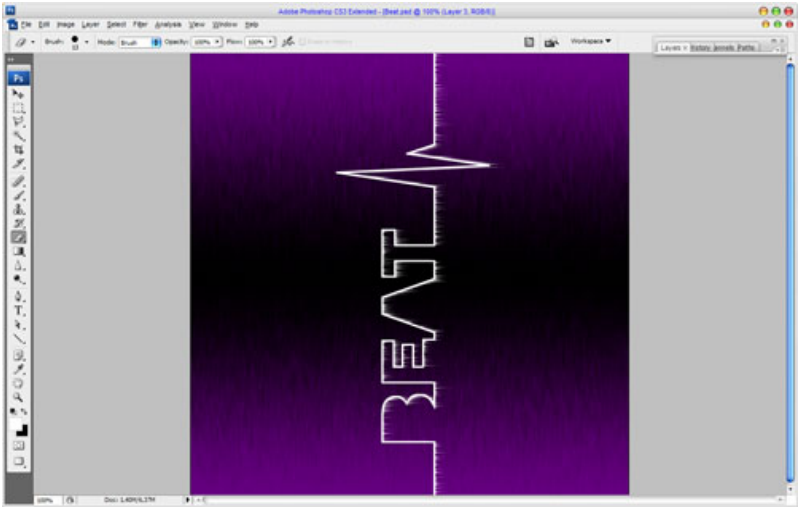
- من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Rotate 90 CCW .



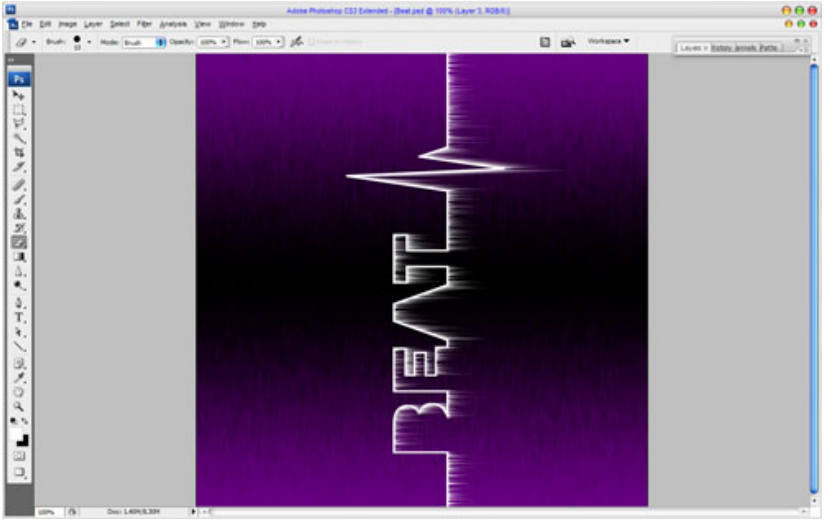
12. من قائمة Filter قم باختيار Stylize و منها Wind و نفذها بالقيم الموضحة بالصورة التالية :



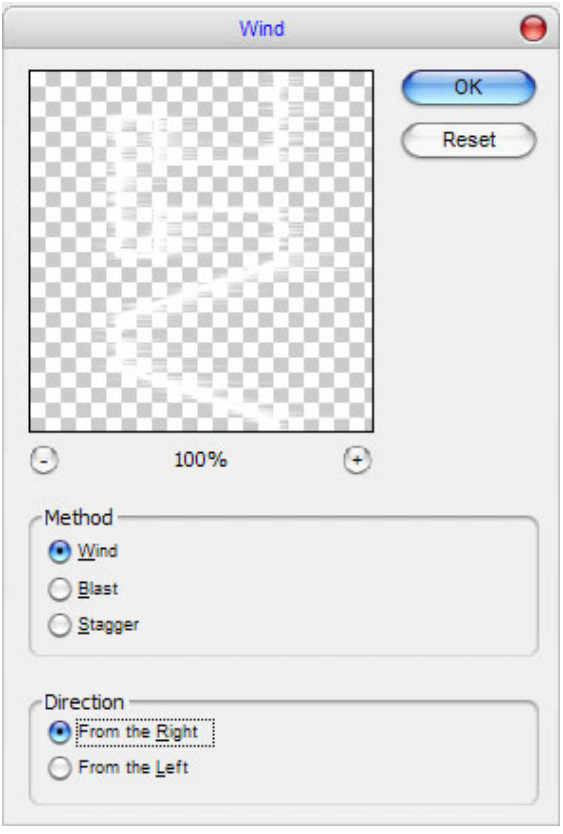
13. التأثير كما يبدو في الصورة التالية ليس كبير بالدرجة الكافية و لكنه جيد كبداية يمكنك أن تزيده بتكرار الضغط على Ctrl+F عدة مرات . قد تسأل لماذا لا نزيد القيم في نافذة الفلتر مرة واحدة بدلاً من تكراره التدرج هكذا ؟! الجواب لأن التكرار يعطى نتائج أغنى و أفضل في الشكل النهائى هذا فقط هو السبب للتكرار.



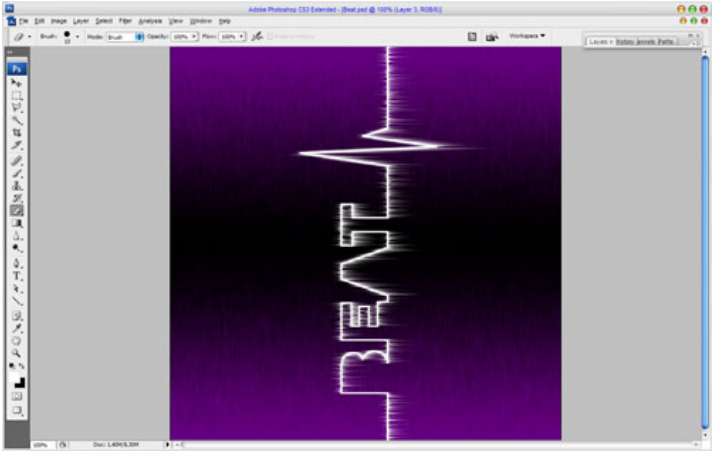
14. بعد تكرار الفلتر عدة مرات بتكرار الضغط على Ctrl+F ، نصل إلى الصورة التالية :



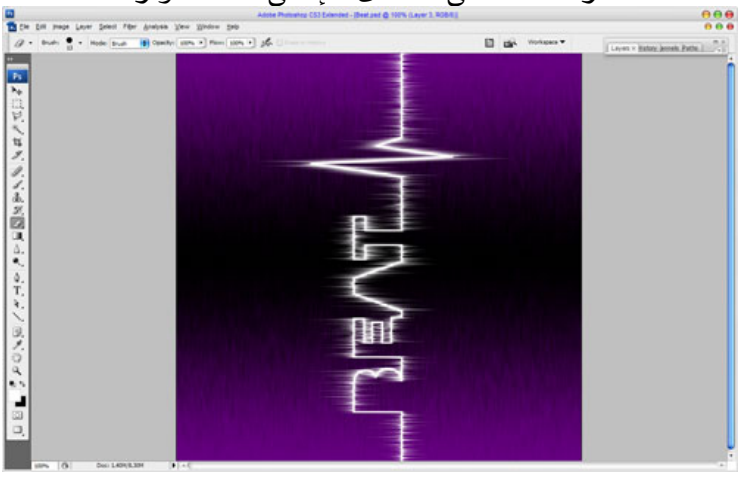
15. و الآن من قائمة Filter قم باختيار Stylize و منها Wind و الآن سنستخدم قيم جديدة :



16. و الآن وصلنا إلى تأثير غنى لا يمكن الوصول إليه مباشرةً من أول مرة ننفذ فيها نفس الفلتر ، فلنكمل :



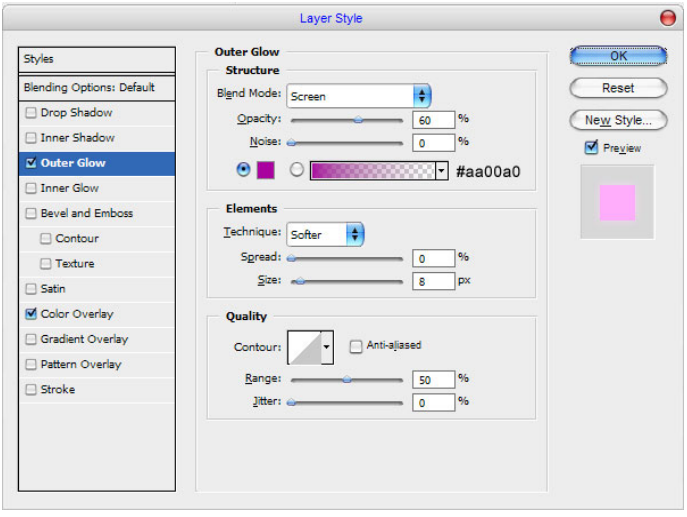
16. كرر الفلتر بالقيم السابقة بالضغط على Ctrl+F عدة مرات حتى تصل إلى الصورة التالية



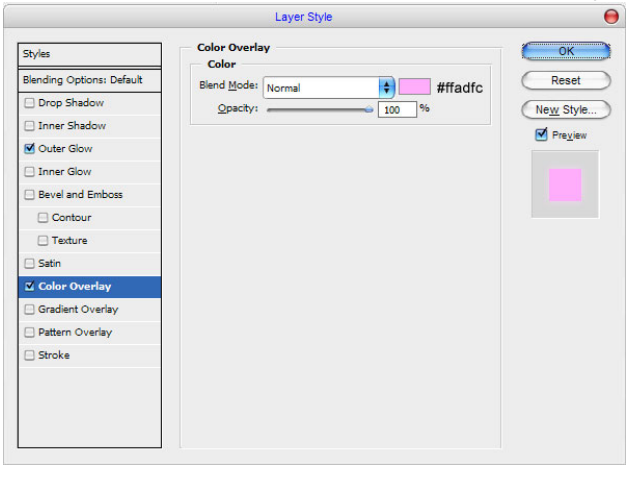
17. أدر تلك الطبقة إلى وضعها الطبيعي من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Rotate 90 CW .

18. و الآن نفذ الـ Styles التالية مع تعديل المعاملات كما يظهر بالصور التالية – يمكنك فتح نوافذ الـ Styles التالية بعمل Double-Click على الطبقة من نافذة الطبقات :

مؤثر Outer Glow



مؤثر Color Overlay



19. و هذه هى النتيجة النهائية ، بالطبع يمكنك تعديل بعض القيم هنا و هناك لتحصل على شئ مختلف فكل المشاريع في كل هذا الكتاب هى لتوضيح الفكرة واستخدام الأدوات و ليس مجرد خطوات و قيم تنقلها على جهازك فقط .

BEAT

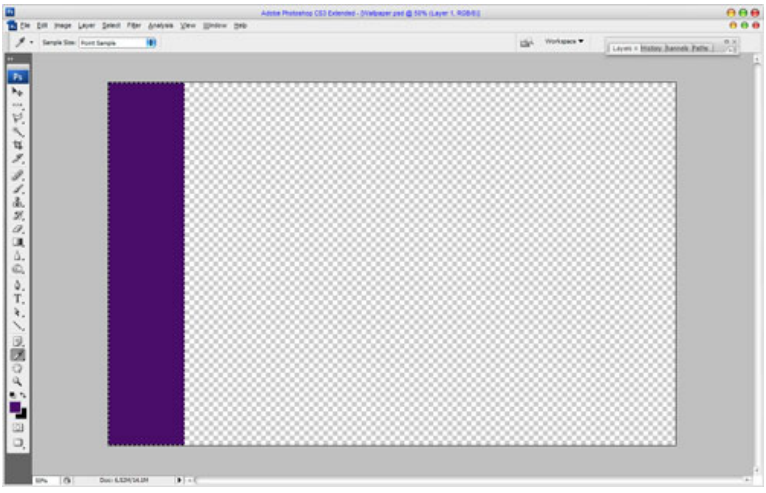
التطبيق السادس والعشرون

طي الورق والصور

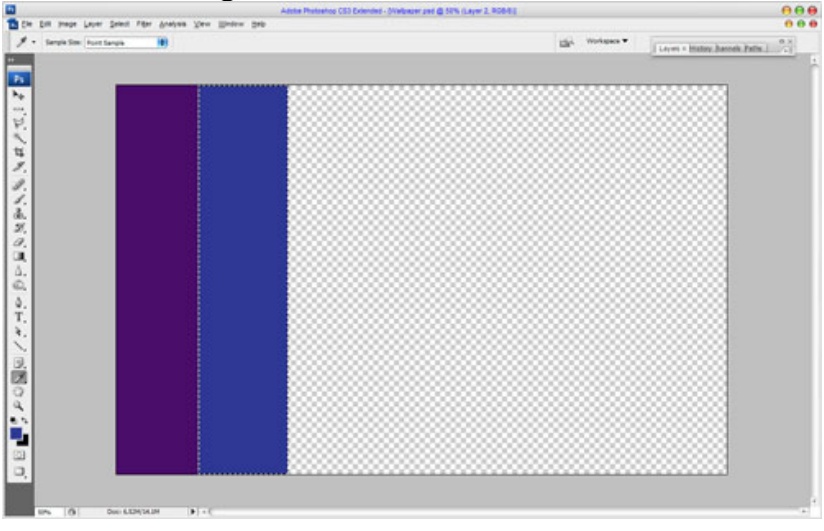
طي الورق و الصور

في هذا التطبيق يمكنك استخدام أي صورة تريدها و لكننا سنستخدم صورة مكونه من شرائط ليتضح فيها الانبعاجات و المؤثرات و الظلال بشكل أوضح ما يكون لتوضيح التكنيك ما أمكن .

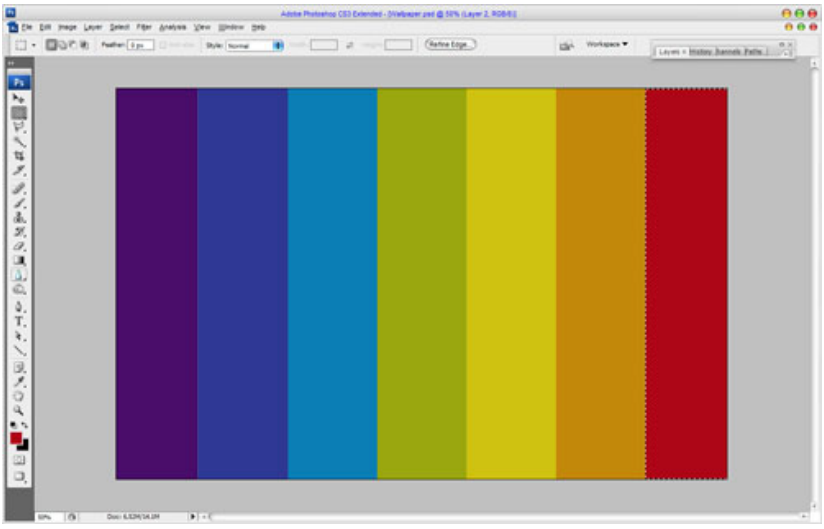
1. قم بإنشاء صورة جديدة بمقاسات 1900x1200 pixels – ملاحظة مهمة إذا اخترت أبعاد مختلفة للصورة فيجب أن تعُدل أبعاد الأدوات المستخدمة في هذا التطبيق بنفس النسب هذا مهم جداً في هذا التطبيق .
2. باستخدام أداة الـ Rectangular Marquee Tool – بالضغط على Shift+M قد تحتاج إلى الضغط عدة مرات – حدد حوالي سبع الصورة – كما في الصورة التالية .
3. و قم بملئها باللون #d69490 – باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool بالضغط على Shift+G .



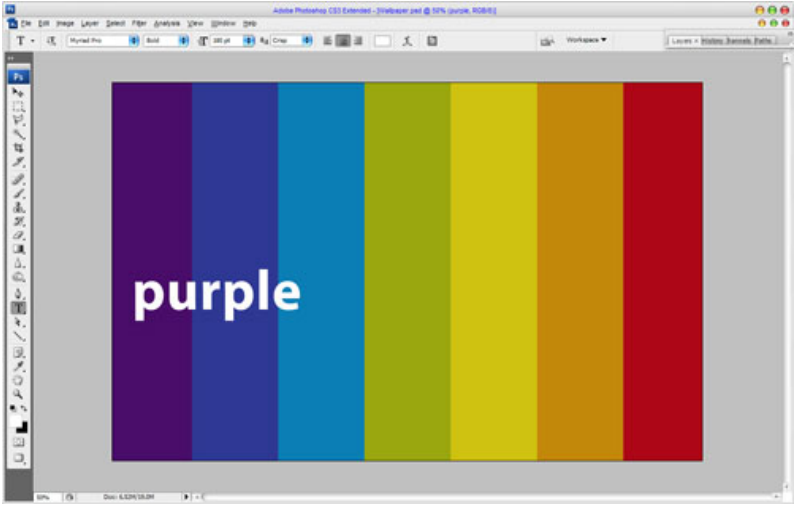
4. و هكذا شريط ثم الأخر كرر ذلك مع تغيير اللون في كل مرة و أجعلهم بالتتالي #e38942 ، #c3880a , #cfc211 , #9aa70e , #0b7eb5 ثم #ae0617. فتكون قد صنعت قوس قزح .



5. و هكذا حتى تكتمل شرائط قوس قزح السبعة .

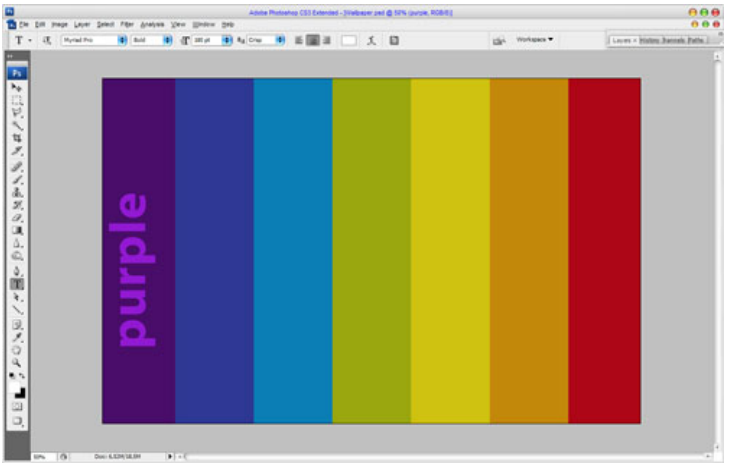


6. فلنضف بعض النصوص لنرى كيفية التعامل معها بتلك التأثيرات المستخدمة في هذا التطبيق . استخدم أداة الكتابة Typing Tool – بالضغط على حرف T – أكتب مثلاً أسماء الألوان مستخدماً اللون الأبيض .

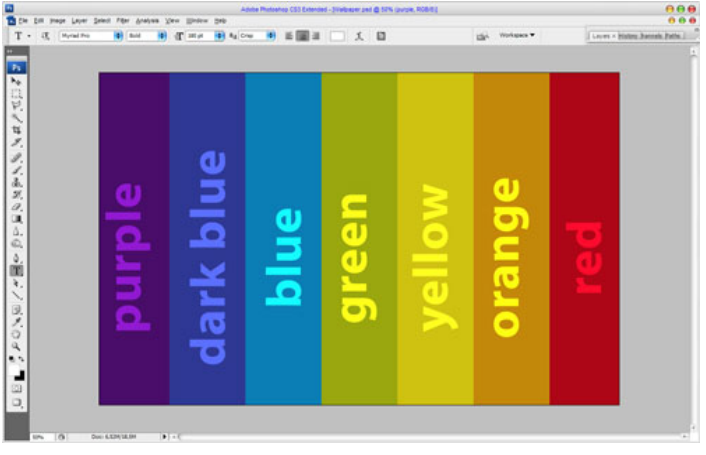


7. من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Rotate 90 CCW .

8. ثم عدل طريق دمج الطبقة Blending Mode إلى Overlay .

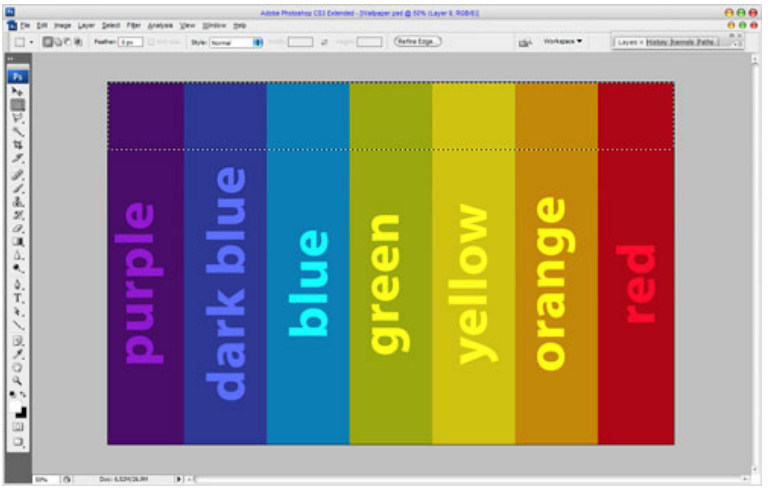


9. كرر ذلك مع باقي النصوص – يمكنك نسخ تلك الطبقة بالضغط على Ctrl+J و باستخدام أداة الكتابة غير النص و اسحب الطبقة الجديدة إلى مكانها المناسب .

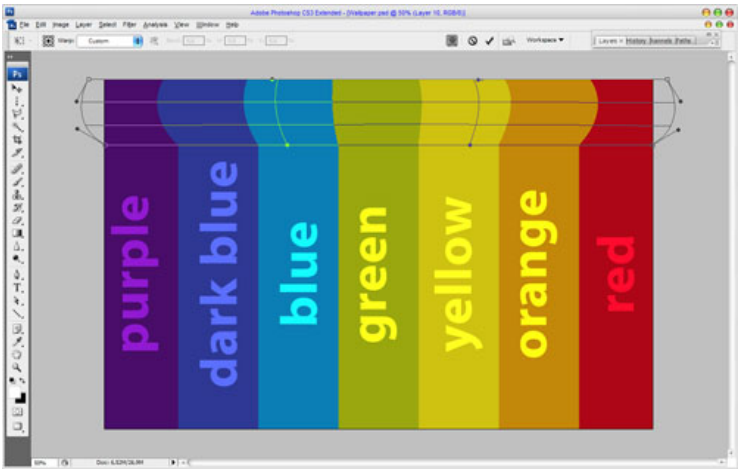


10. الآن و بعد أن انتهيت من كتابة كل النصوص و وضعها في أماكنها المناسبة قم بدمج كل الطبقات في طبقة واحدة – بالضغط على Ctrl+E أو من قائمة Layer قم باختيار Flatten Image .

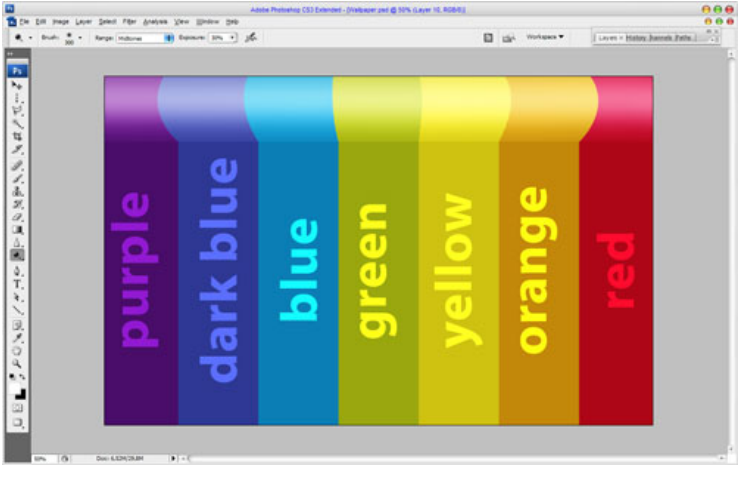
11. حدد الجزء العلوي من الصورة كما في الصورة التالية باستخدام أداة التحديد Rectangular Marquee Tool – بالضغط على Shift+M للوصول لتلك الأداة .
12. قم بالضغط على Ctrl+J لعمل طبقة جديدة تحتوى على نسخة من التحديد السابق .



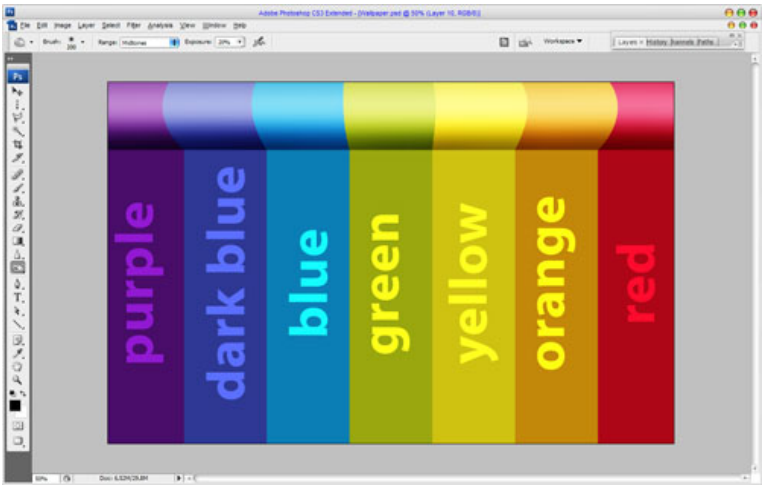
13. من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Wrap ، اسحب الـ Handles الموجودة في الأطراف إلى الخارج قليلاً كما في الصورة التالية ، أنتبه لآن مقدار الانبعاج الناتج من هذه الخطوة يعطى كمية الاستدارة و الطى في الشكل النهائى .



14. استخدم أداة Dodge Tool – بالضغط حرف O– و من شريط الخصائص في الأعلى Option Bar ، اجعل Brush: 300 px، Mode: Midtones ، Exposure: 30% ، و أجعل الشكل يبدو ثلاثي الأبعاد كالصورة التالية :



15. استخدم أداة Burn Tool – بالضغط على Shift+O – و اجعل القيم Brush: 200 px، Mode: Midtones، Exposure: 20% ، و اصنع أسفل الطبقة الحالية بعض من الظلال كما يظهر في الصورة التالية :

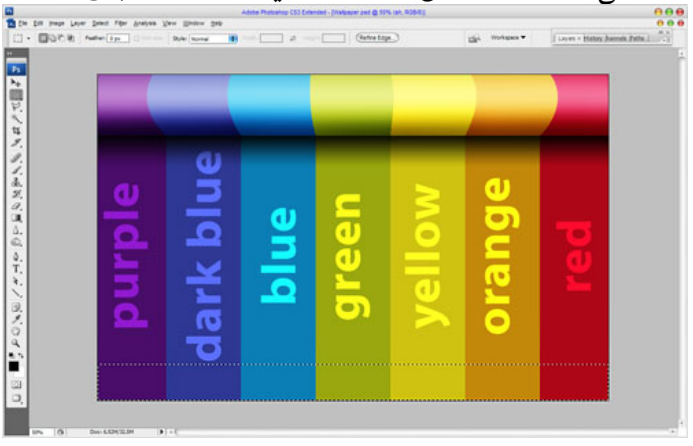


16. أنشئ طبقة جديدة - بالضغط على Ctrl+Shift+N – و أجعلها تحت الطبقة السابقة .
17. قم بملئها بتدرج لونى من الأسود في الأعلى و الشفاف في الأسفل – باستخدام أداة Gradient Tool بالضغط على Shift+G . هكذا سنحصل على الظلال للطبقة العلوية و هكذا نكون انتهينا من لف و تدوير الجزء العلوي . سنقوم بمؤثرات أخرى للطى فلنتابع .

18. عد للطبقة الكاملة السفلية التي تحتوى على كل شئ و حدد المنطقة السفلى كما بالصورة التالية باستخدام أداة التحديد

Rectangular Marquee Tool – بالضغط على Shift+M للوصول لتلك الأداة .

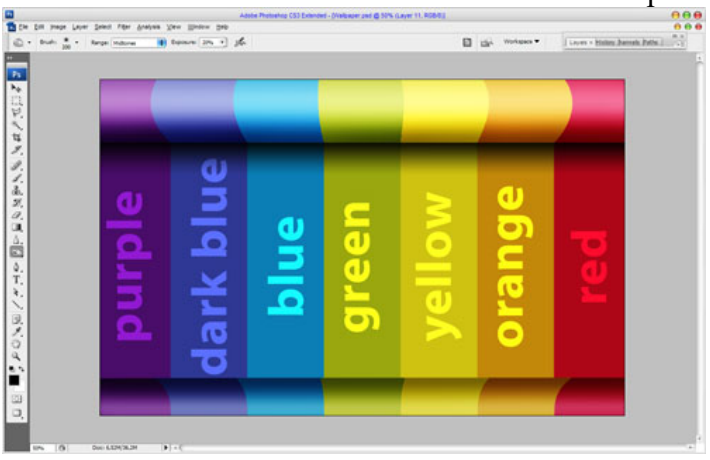
18. قم بالضغط على Ctrl+J لعمل طبقة جديدة تحتوى على نسخة من التحديد السابق .



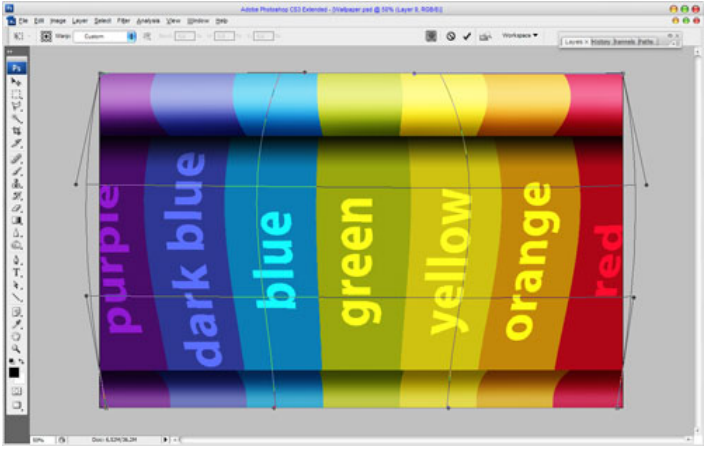
19. من قائمة Edit قم باختيار Transform ومنها Wrap ، مثل المرة السابقة و لكن حرك الـ Handles بشكل مختلف هذه المرة كما في الصورة التالية :

20. استخدم Dodge Tool – بالضغط على حرف O – و اجعل خصائص الأداة Brush: 300 px ، Mode: Midtones ، Exposure: 30% .

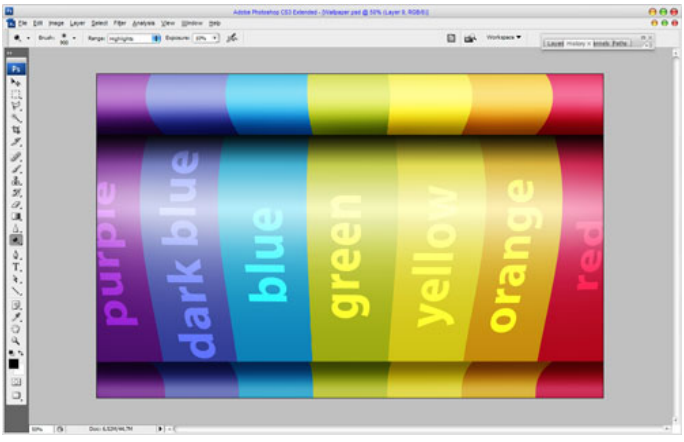
21. ثم استخدم الأداة Burn Tool – بالضغط على – و أجعل خصائصها Brush: 200 px، Mode: Midtones، Exposure: 20%



22. اذهب الآن إلى الطبقة السفلية و من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Wrap ، حرك الـ Handles في الأطراف كما في الصورة التالية :



23. قم باختيار الأداة Dodge Tool و اجعل خصائصها كالأتي : Brush: 900 px، Mode: Midtones، Exposure: 30%



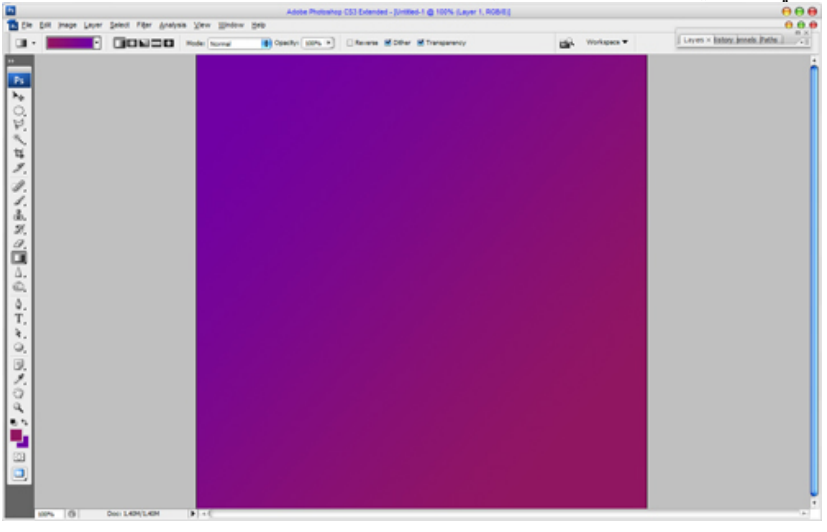
24. الخطوة الأخيرة استخدم الأداة Burn Tool و اجعل معاملاتها Brush: 500 px، Mode: Midtones، Exposure: 20%

التطبيق السابع والعشرون

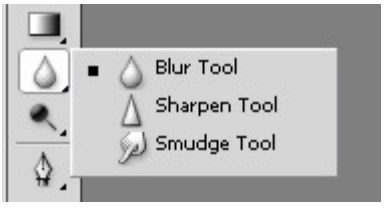
إنشاء قماش متعرج ذو ملمس صدفي

إنشاء قماش متعرج ذو ملمس صدفي

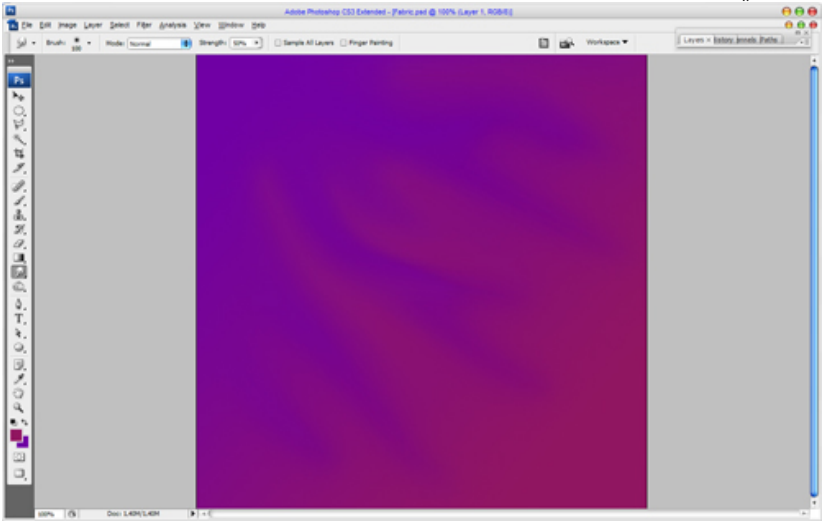
1. قم بإنشاء صورة و أملائها بتدرج لوني باستخدام أداة الـ Gradient Tool – بالضغط على Shift+G – و أجعل التدرج اللوني من #a47000 إلى #911661 – بالطبع يمكنك استخدام الألوان التي تريد و تناسب عملك .



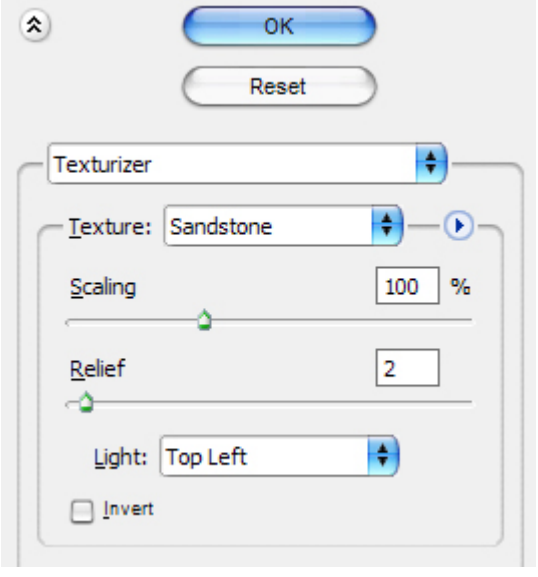
2. استخدم أداة الـ Smudge Tool من شريط الأدوات ، و أجعل



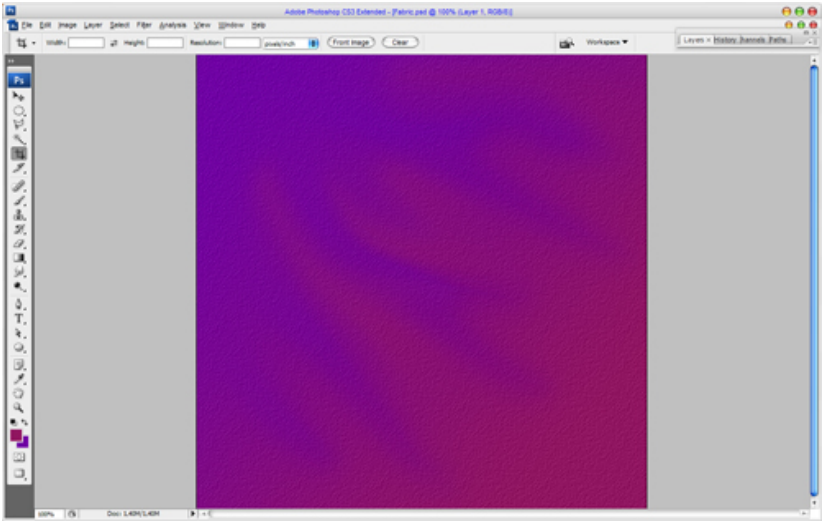
معاملاتها Brush: 100px ، Mode: Normal ، Strength: 50% ، و ارسم بها بعض المناطق التي ستمثل الطيات في القماش يمكنك الاستدلال بالصورة التالية :



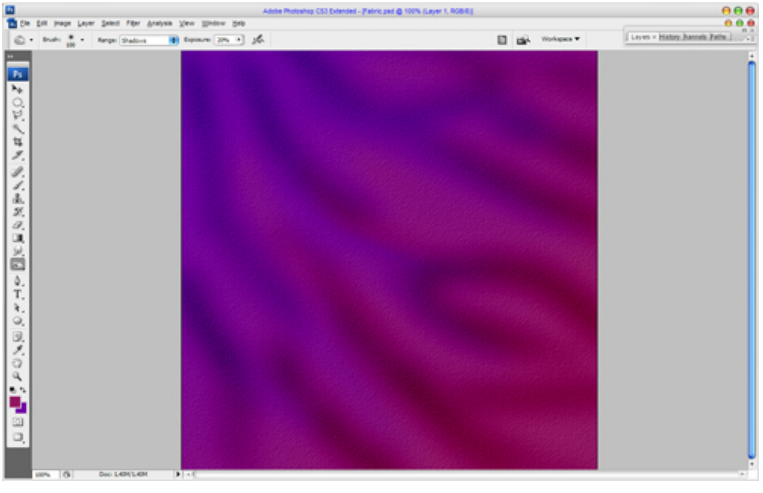
3. بعد أن تضيف ذلك الملمس ، من قائمة Filter قم باختيار Texture و منها Texturizer و استخدم القيم الموضحة في الصورة التالية :



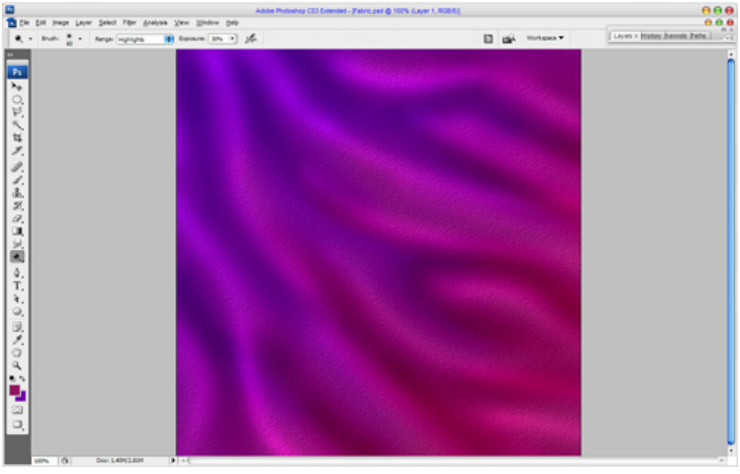
وهكذا يفترض أن يكون الناتج :



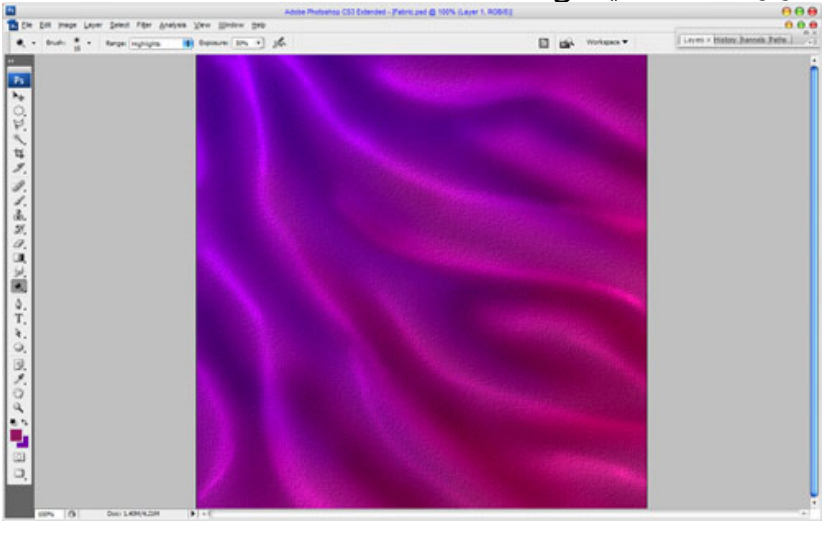
4. و لنزيد الطيات ارتفعاً و قوة ، استخدم أداة Burn Tool و اجعل معاملاتها Brush: 100 px ، Mode: Shadows ، Exposure: 20% ، و الآن أضف بعض الخطوط الغامقة للطيات .



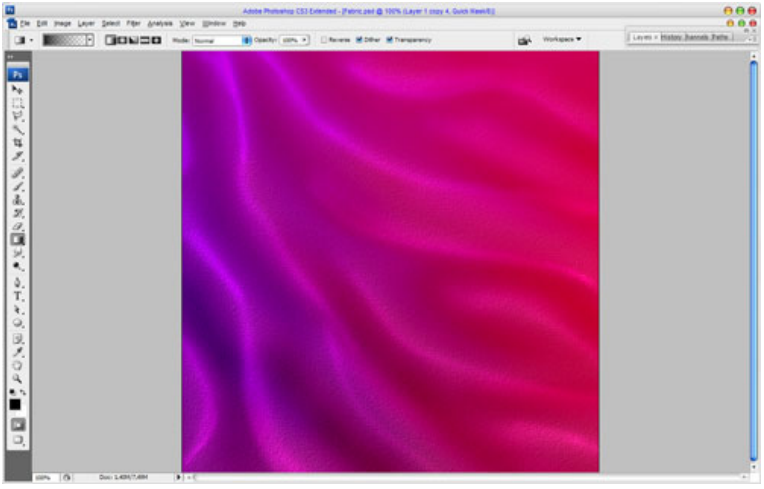
5. استخدم أداة Dodge Tool لتحسين التباين Contrast و اجعل معاملاتها Brush: 100 px ، Mode: Highlights ، Exposure: 30%



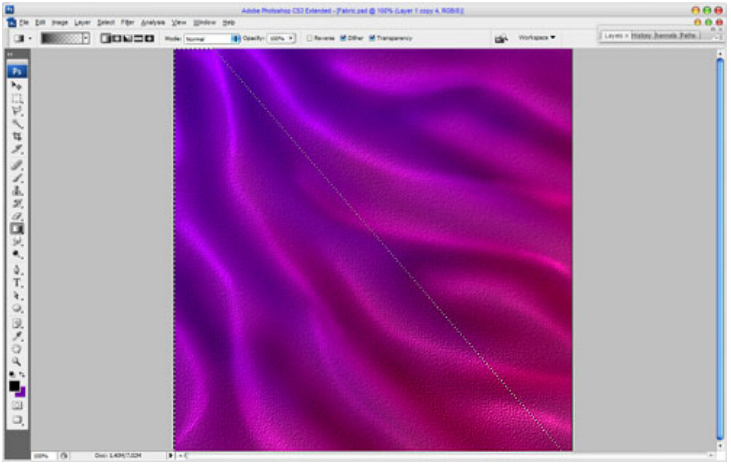
6. و الآن قلل حجم الفرشاة و أضف بعض الخطوط اللامعة على قمم الطيات ، لتصبح الصورة كما يلى :



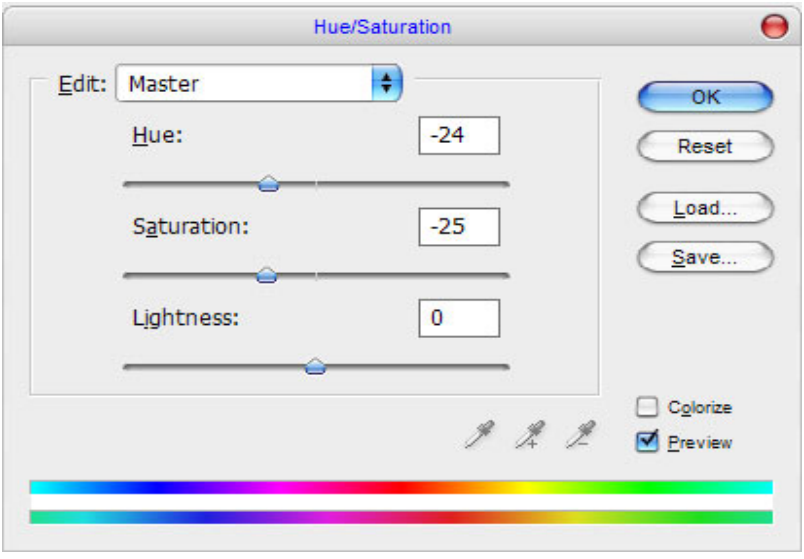
7. و الآن فلنضف المظهر الصدفي لقماشنا . أدخل وضعية القناع Quick Mask Mode – بالضغط على حرف Q – و قم بإنشاء تدرج لونى – باستخدام أداة Gradient Tool .



8. ثم عد إلى الوضع الطبيعي للبرنامج بالضغط على حرف Q مرة أخرى ، ستظهر مناطق محددة Selected .



9. من قائمة Image قم باختيار Adjustments و منها Hue/Saturation - أو يمكنك فتح نفس النافذة بالضغط على Ctrl+U مباشرة من لوحة المفاتيح - و اجعل القيم كما هو موضح بالصورة التالية :



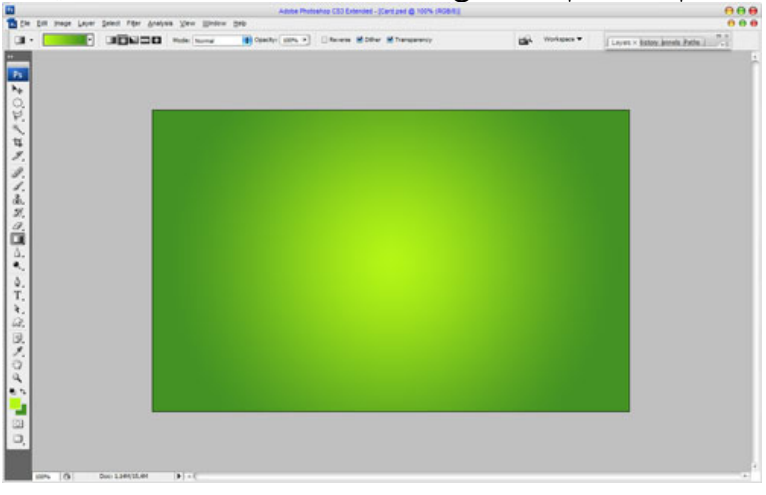
10. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ، لقد أتممنا العمل و هذه هى النتيجة النهائية

التطبيق الثامن والعشرون

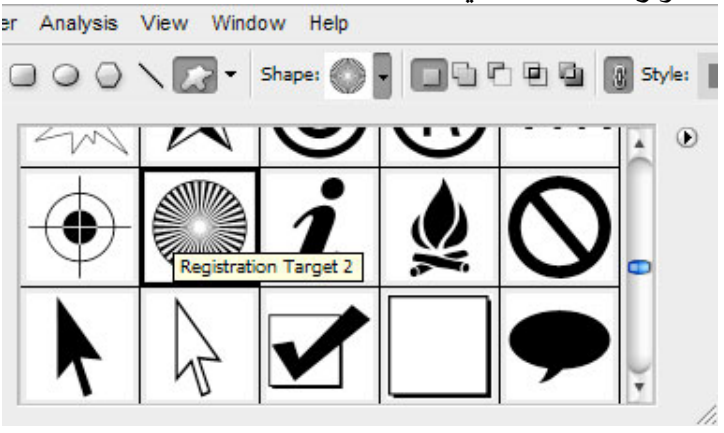
عمل كارت معايدة ونصوص ثلاثية الابعاد

عمل كارت معايدة و نصوص ثلاثية الأبعاد

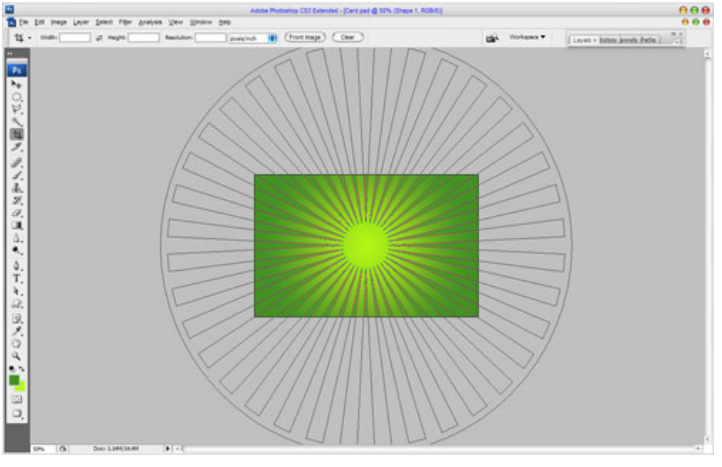
1. قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 800x500 pixels – بالضغط على Ctrl+N .
2. قم باختيار الألوان المناسبة لك ، فلنختار على سبيل المثال اللونين #449224 ، #b5f716 .
3. باستخدام أداة التدرج اللونى Gradient Tool و عدل طريقة التدرج من شريط الخيارات Option Tool في أعلى الشاشة إلى Radial Gradient . ثم أرسم تدرج مثل الصورة التالية :



4. و الآن ندخل مرحلة إضافة بعض النقوش و المؤثرات على تلك الخلفية . استخدم أداة Custom Shape Tool – بالضغط على Shift+U – و من شريط الخيارات قم باختيار شكل الفرشاة كما في الصورة التالية :



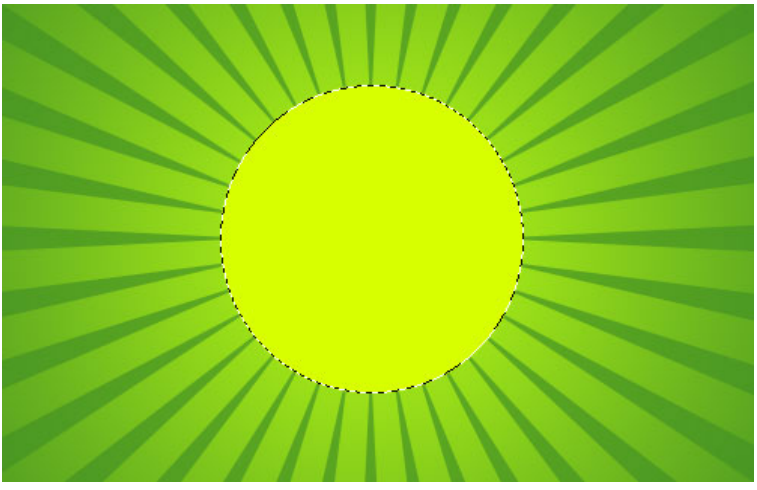
5. قم برسمها بالحجم المماثل للصورة التالية ، ثم اجعل عتامتها Opacity تساوى 70%



6. قم بإنشاء طبقة جديدة – بالضغط على Ctrl+Shift+N – .

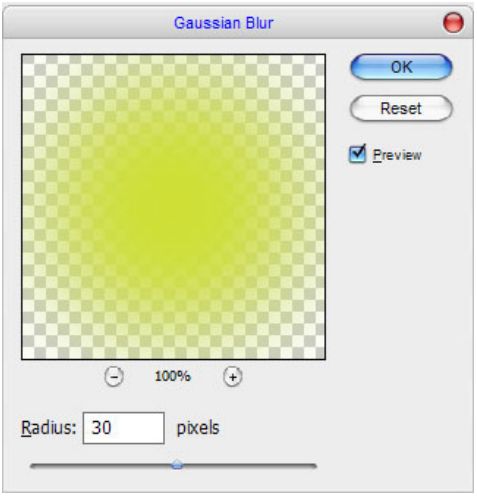
7. بستخدام أداة التحديد الدائرية Elliptical Marquee Tool – قم بالضغط على Shift+M – قم برسم دائرة في المنتصف تماماً كما في الصورة التالية .

8. قم بملء الشكل باللون #d7ff00 باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool – بالضغط على Shift+G .

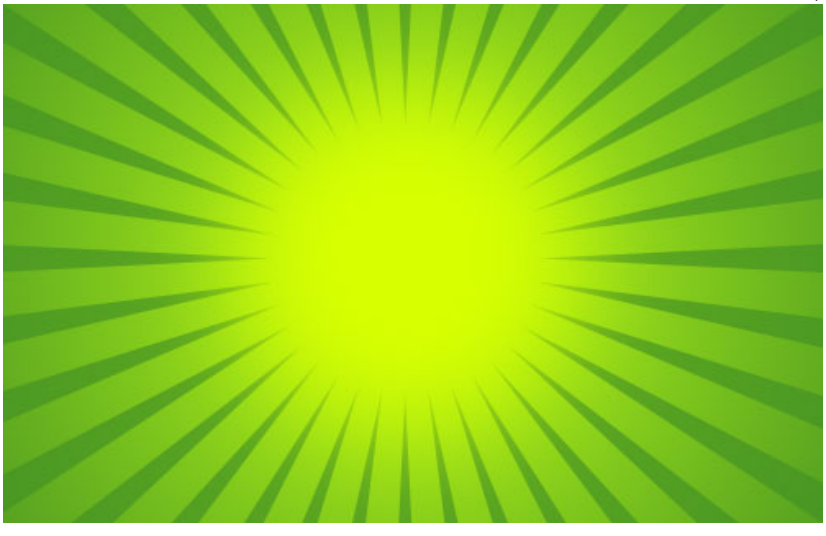


9. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

10. من قائمة Filter قم باختيا ر Blur و منها Gaussian Blur و اجعل قيمة الـ Radius تساوى 30 .



11. و هذه هى الخلفية التي اخترتها لهذا التطبيق و يمكنك اختيار ما تراه مناسباً بالطبع . فلنبدأ في كتابة النص ثلاثي الأبعاد :



12. حدد اللون #c32b01 ثم باستخدام أداة الكتابة – بالضغط على حرف T – قم بكتابة مثلاً رقم 2 ، يفضل استخدام خط عريض .

13. حول هذا النص إلى صورة حتى يمكن لكل الأوامر و الفلاتر التعامل معه . من قائمة Layer قم باختيار Rasterize و منها Type .
14. من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Free Transform و أدر الرقم حول محوره قليلاً .
15. من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Distort لإعطاء الرقم بعض المسقط المنظورى . ترى في الصورة التالية ناتج التأثيرات السابقة :

16. كرر طبقة النص بالضغط على Ctrl+J ، و حرك الطبقة السفلى منهم إلى اليمين و اليسار قليلاً باستخدام أزرار الأسهم من لوحة المفاتيح – لا حظ أن المسافة التي تحركها تساوى عمق الحرف الثلاثي الأبعاد .

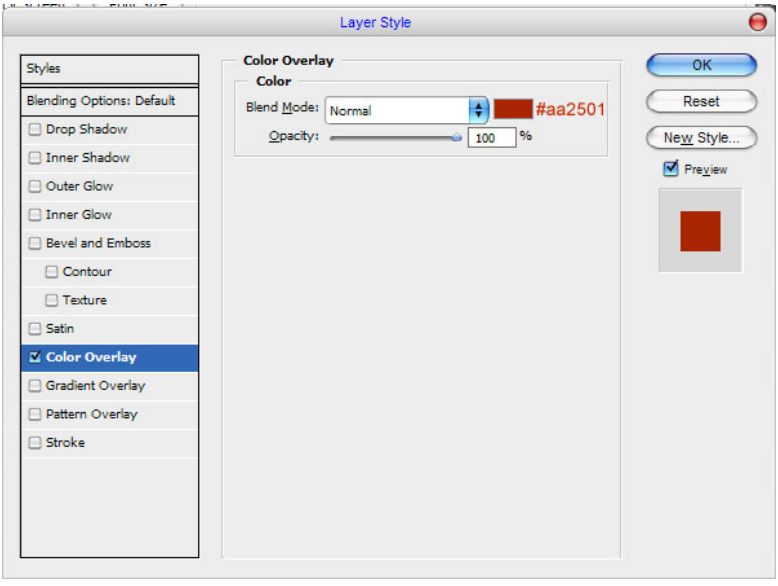
17. ب استخدام أداة التحديد Polygonal Lasso Tool – قم بالضغط على Shift+L – و قم برسم خطوط

تمثل نقاط الاتصال بين الطبقتين – كما هو موضح بالصورة التالية .

18. باستخدام أداة Paint Bucket Tool – قم بالضغط على حرف G –

19. قم بملء ذلك التحديد باللون #c32b01 – المناظر للون الحد الجانبي للحرف ثلاثي الأبعاد .

20. قم بعمل Double Click على الطبقة في نافذة الطبقات Layer Window ، ثم أضف هذا الـ Color Overlay Style و قم باختيار اللون #aa2501 .



21.قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N ، و أدمجها في الطبقة التي كنا نعمل عليها ثم قم باختيار الطبقتين في نافذة الطبقات ثم قم بالضغط على Shift+E و ذلك حتى نجمع التأثيرات كلها في طبقة واحدة .

22.لمزيد من العمق و تصحيح الإضاءة قم باختيار أداة Polygonal Lasso Tool و حدد عمق الحرف مثل الصورة التالية .

23.باستخدام أداة Burn Tool و تعديل خصائصها Options من شريط الخصائص في أعلى البرنامج إلى Brush: 150 px، Range: Shadow، Exposure: 20%

24. استخدم أداة Dodge Tool و عدل خصائصها إلى Brush: 150 px، Range: Highlights، Exposure: 50% ، و أضف بعض البريق داخل المنطقة المحددة .

25. حدد المنطقة الأخرى من الحرف و كرر ما فعلناه في الخطوات السابقة من استخدام أدوات Dodge Tool و أداة Burn Tool، بعد ذلك قم بعمل نفس الشئ لباقى أوجه الحرف .

26. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .
27. و قم باختيار الطبقة الأعلى و أضف لها بعض التدرج باستخدام أداة Burn Tool و اجعل

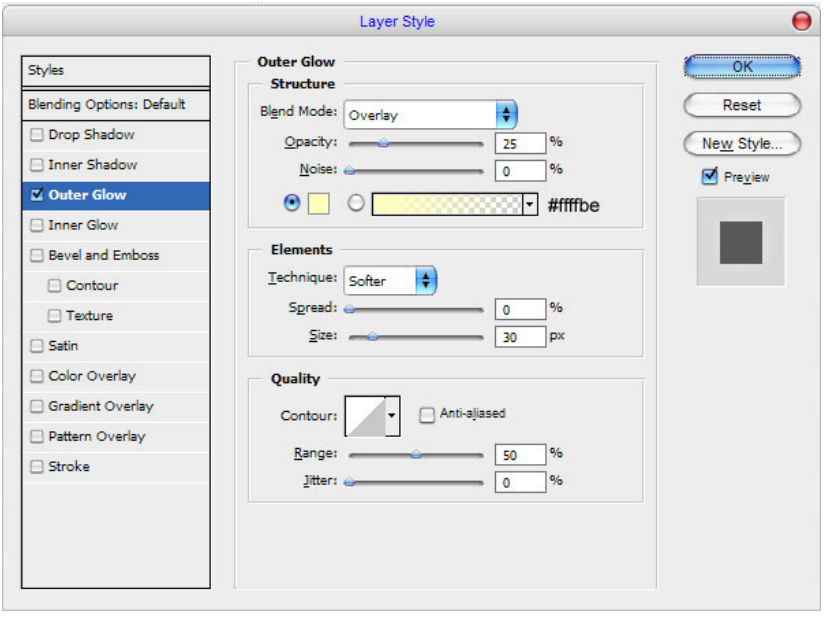
معاملاتها Brush: 150 px ، Range: Shadow ، Exposure: 20% .

28. التأثير الأخير الذي سنضعه على الرقم هو لمعان السطح ، من قائمة Select قم باختيار Load Selection ، ثم قم بالضغط Alt+Shift ،قم بإلغاء الأجزاء التي لا نحتاجها في اللمعان باستخدام أداة Elliptical Marquee Tool - بالضغط على Shift+M – لتصبح منطقة التحديد مثل الصورة التالية .

29. قم بملء المنطقة المحددة بتدرج لونى من الأبيض إلى الشفاف باستخدام أداة الـ Gradient Tool - بالضغط على Shift+G – لتعطى الإحساس بالضوء كما يبدو في الصورة التالية

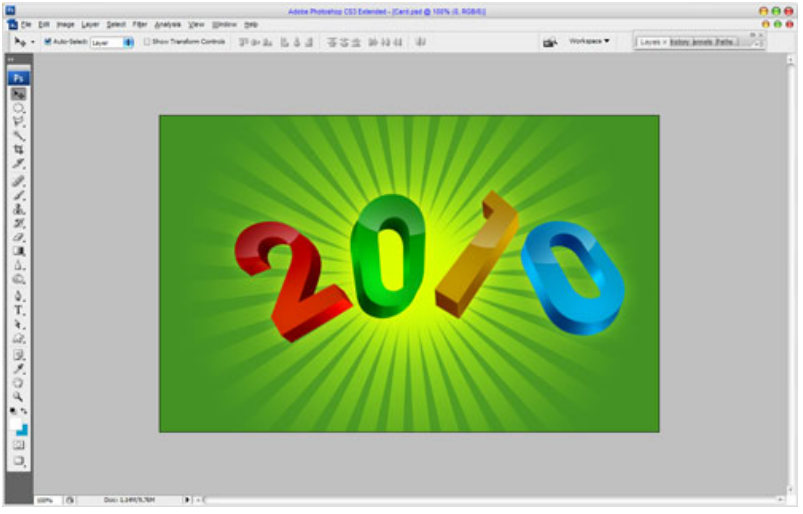
30. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ثم قم بدمج كل طبقات الحرف – من نافذة الطبقات Layer Window قم باختيار تلك الطبقات ثم قم بالضغط على Ctrl+E

31. أضف بعض من الإضاءة الخارجية عن طريق عمل Double Click على الطبقة في نافذة الطبقات و قم باختيار Outer Glow من نافذة الـ Styles التي ستظهر ، و اجعل القيم كما في الصورة التالية :

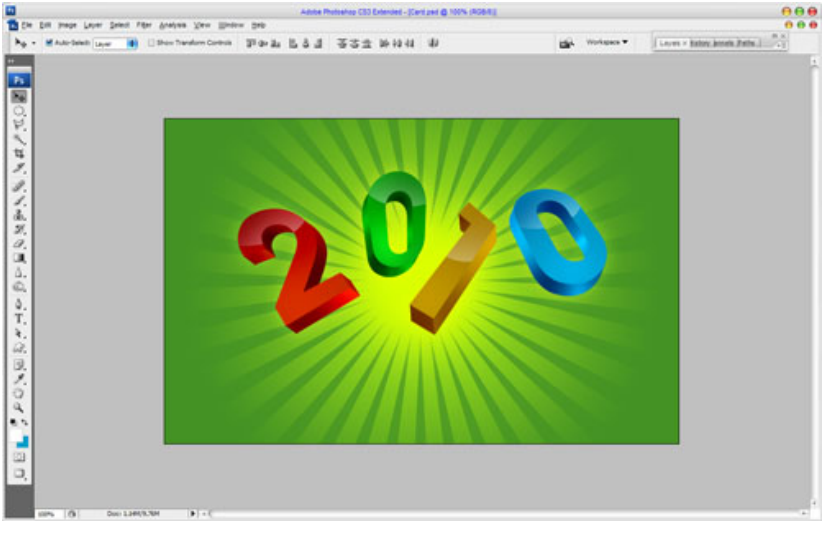


لتصبح الصورة كما يلى :

32. قم باضافة بعض الأرقام بنفس الطريقة و من الأفضل أن تجعل كلاً منها بلون مختلف لتعطى بعضاً من جمال الحياة و البهجة للكارت .



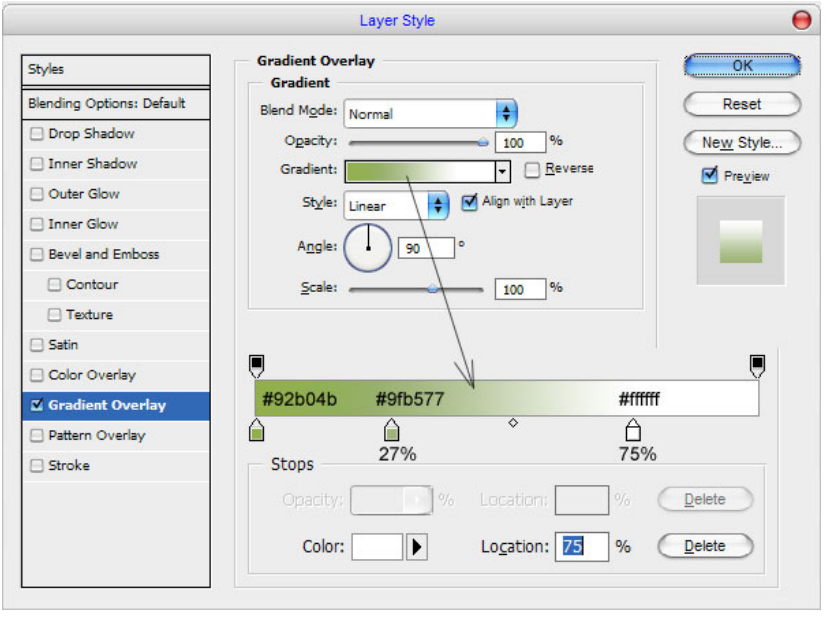
33. عدل حجم بعض الأرقام بالتصغير و التدوير – قم باختيار الرقم من قائمة الطبقات ثم بالضغط على Ctrl+T و لإنهاء التعديل قم بالضغط Enter.



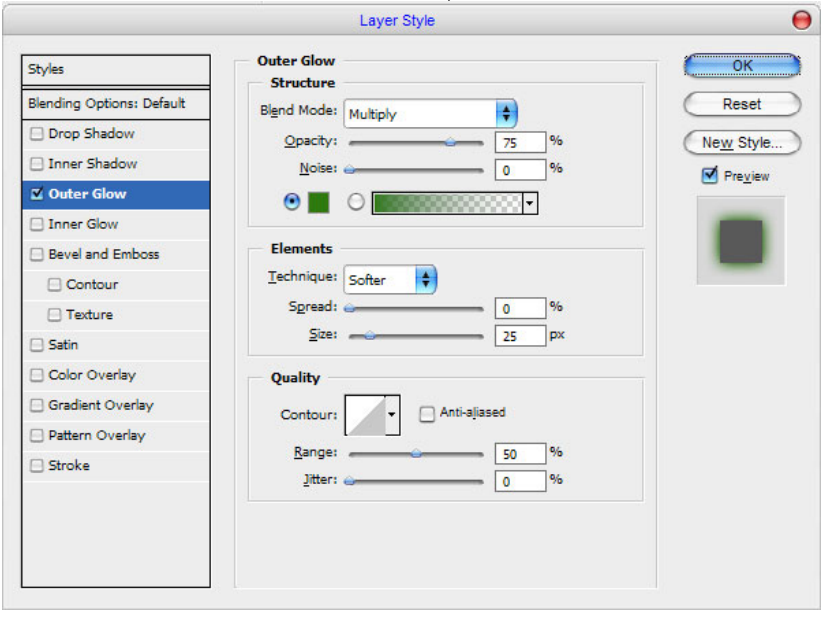
34. و الآن مرحلة إضافة بعض الكلمات ، باستخدم أداة الكتابة Typing Tool – قم بالضغط على حرف T – كتابه باللون الأبيض و خط جميل مناسب مثل Annabelle ، ستفهم قصدى

بوضوح بالنظر إلى النص المكتوب على أسفل الصورة التالية :

35. قم باختيار الطبقة ثم بالضغط على زر Fx الموجود في أسفل نافذة الطبقات Layer Window ، قم باختيار Gradient Overlay ونفذه بالقيم التالية :



36. كرر طبقة النص بالضغط على Ctrl+J .
37. قم بتحريك الطبقة السفلى إلى الأسفل بمقدار قليل 2 pixels .
38. نفذ Outer Glow Style كما نفذت الـ Style السابق و لكن بالقيم التالية :



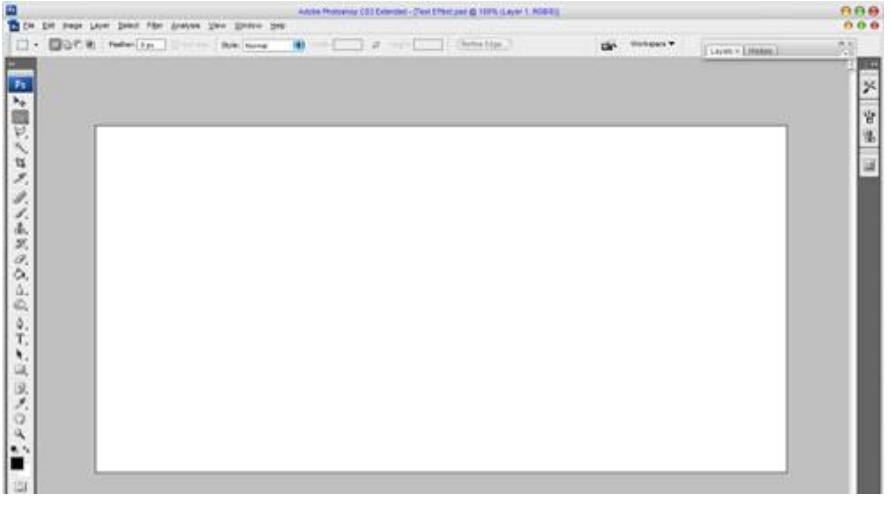
39. قم باضافة بعض الصور على سبيل التجميل يمكنك البحث في مكتبة الصور الخاصة بك أو على الإنترنت . و هذا هو الكارت النهائى

التطبيق التاسع والعشرون

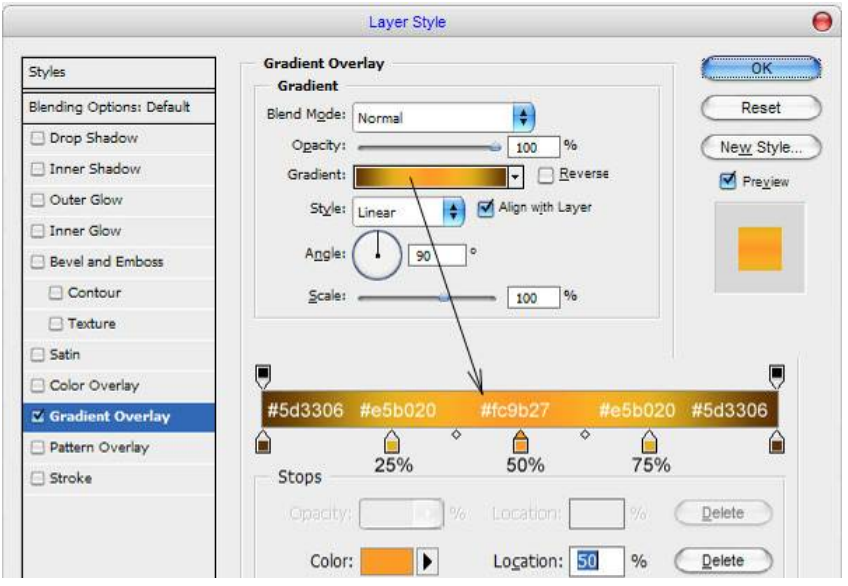
خامة الدخان وتطبيق لها

خامة الدخان و تطبيق لها

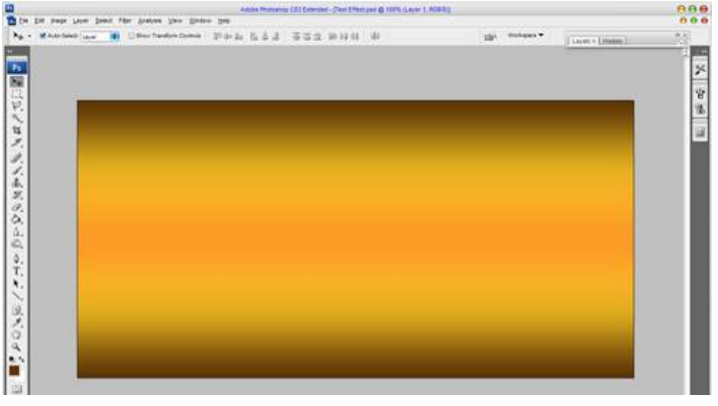
1. قم بإنشاء صورة جديدة و لتكنpixels
500×1000 بالضغط على Ctrl+N.



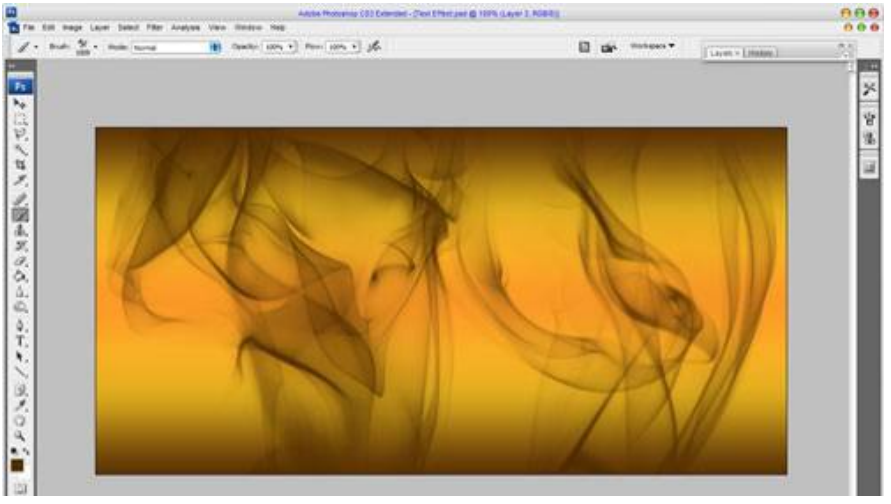
2. طبق Gradient Overlay Style بالقيم الموجودة في الصورة التالية – يمكنك فتح تلك النافذة بالضغط على زر Fx في أسفل نافذة الطبقات Layer Window :



و هذه هى النتيجة

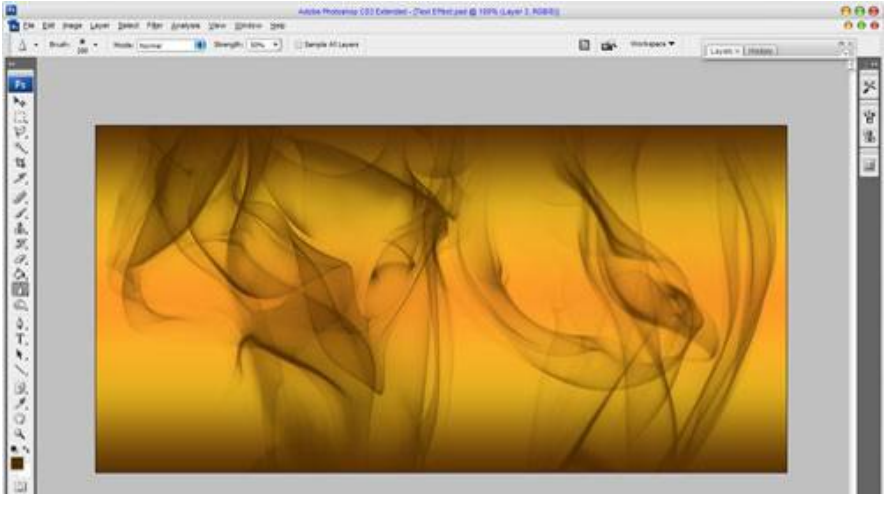


3. و الآن هذا وقت اطلاق بعض الدخان في الجو ، و لعمل هذا يجب استخدام فرشاة مناسبة – يمكنك استخدام الفرشاة smoked_text_smoke و باللون #d01502 أرسم بتلك الفرشة كما في الصورة التالية – إن كان الأمر صعب استخدم هذه الصورة مباشرةً



4. لتحسين عمل الفرشة من قائمة الأدوات قم باستعمال أداة Sharpen Tool و اجعل خصائصها Options كالتالي Brush: 600 px، Mode: Normal، Strength: %50.

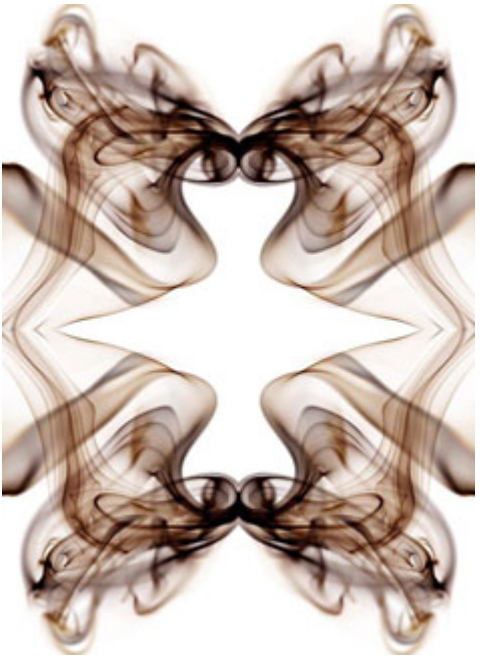
لتصبح الصورة كالتالي و هكذا نكون صنعنا الخلفية لعملنا



5. قم باستخدام أداة الكتابة Typing Tool – بالضغط على حرف T – و كتابة نص بالطبع

يفضل استخدام خط عريض ليظهر فيه المؤثرات بشكل جيد

6. للبدء في انشاء التأثيرات على النص نحتاج إلى Pattern ، قم بالبحث على الإنترنت أو ارسم واحد و يمكنك استخدام تلك الصورة ، أثناء فتحها و من قائمة Edit قم باختيار DefinePattern

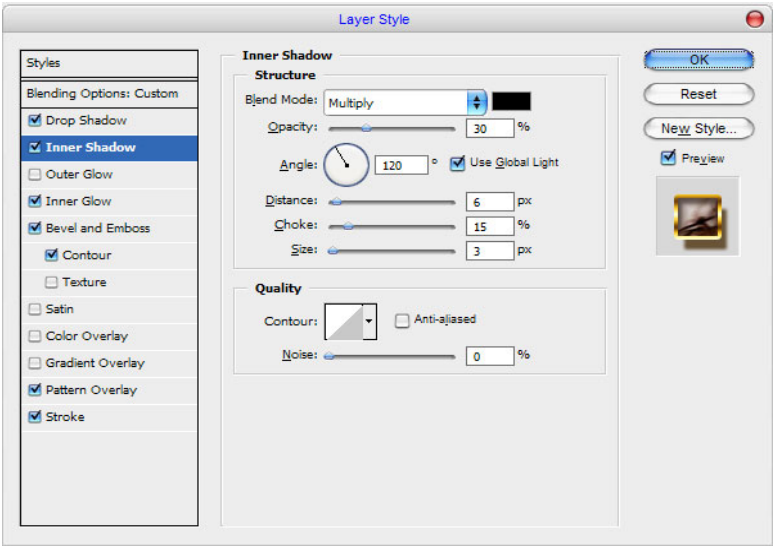


7. و الآن عد للصورة الرئيسة التي كنا نعمل عليها ، قم باختيار طبقة النص من نافذة الطبقات Layer Window – إذا لم تكن غيرت شيئاً فستكون هى المختارة مسبقاً . و الآن طبق الـ Styles التالية بالقيم المبينة في الصور التالية –

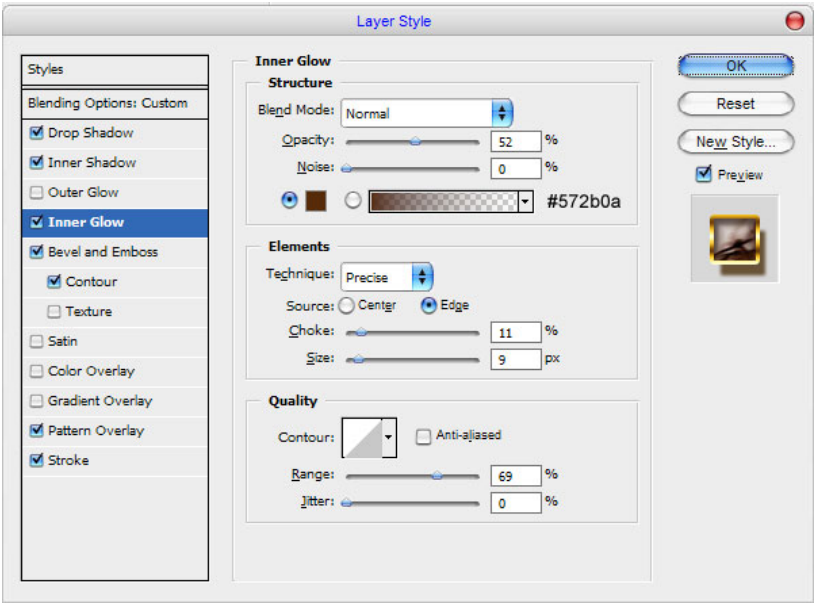
يمكنك فتح تلك النافذة بالضغط على زر Fx في أسفل نافذة الطبقات أو بعمل Double Click على الطبقة في نفس النافذة :

مؤثر Drop Shadow

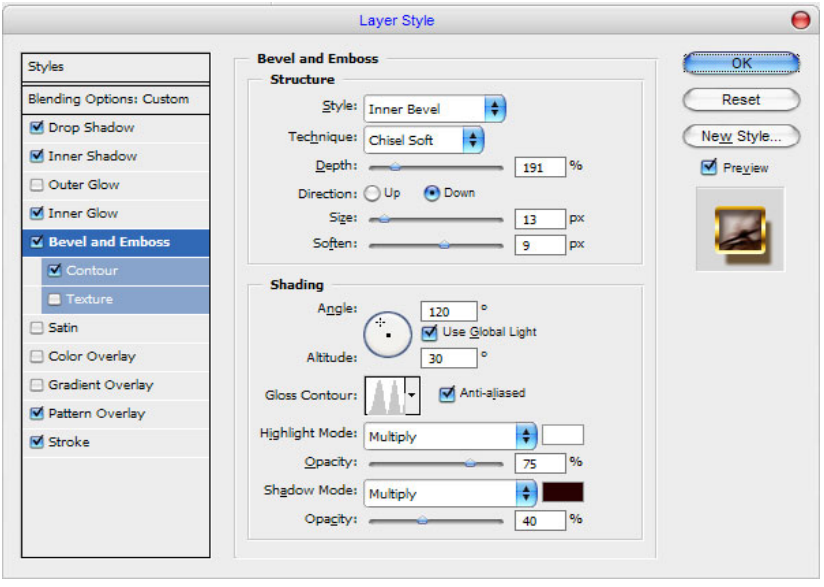
مـؤثـر Inner Shadow



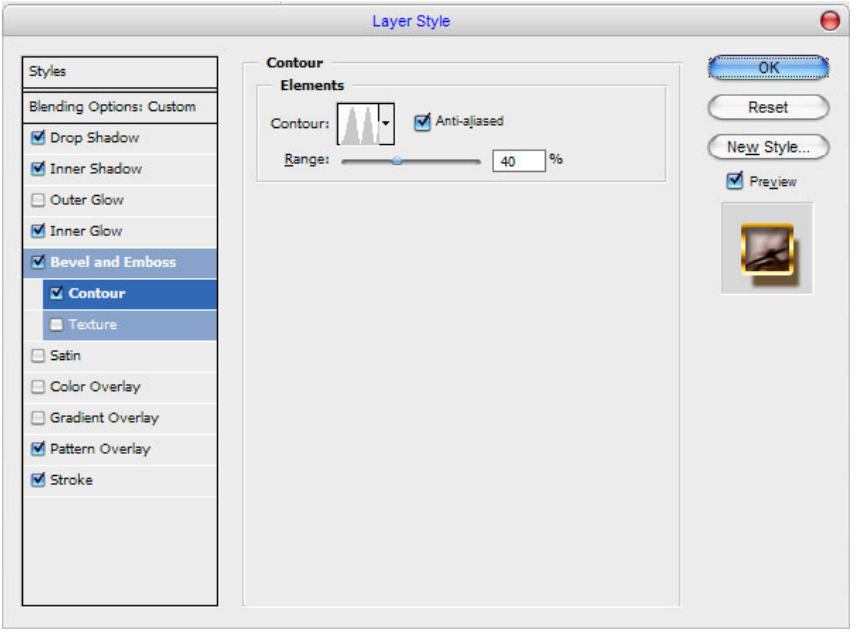
مـؤثـر Inner Glow



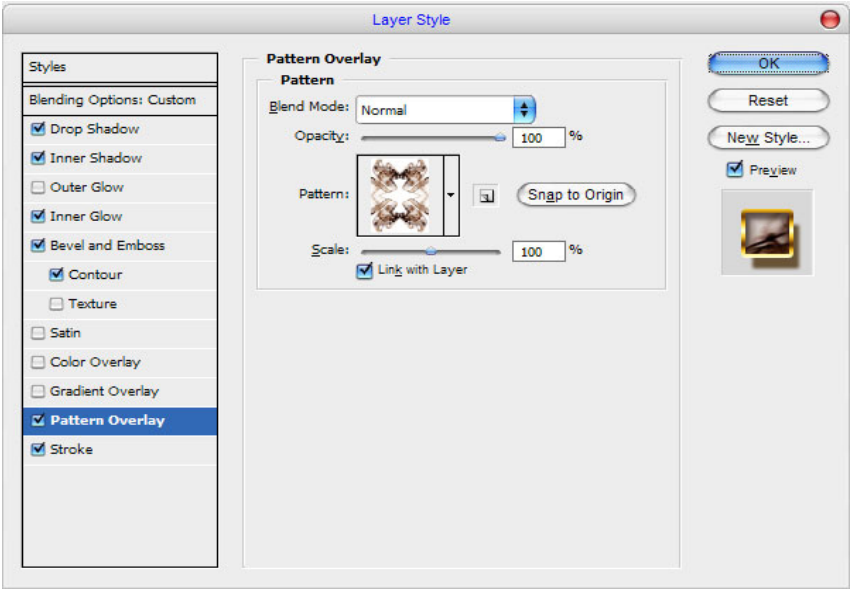
مؤثر Bevel and Emboss



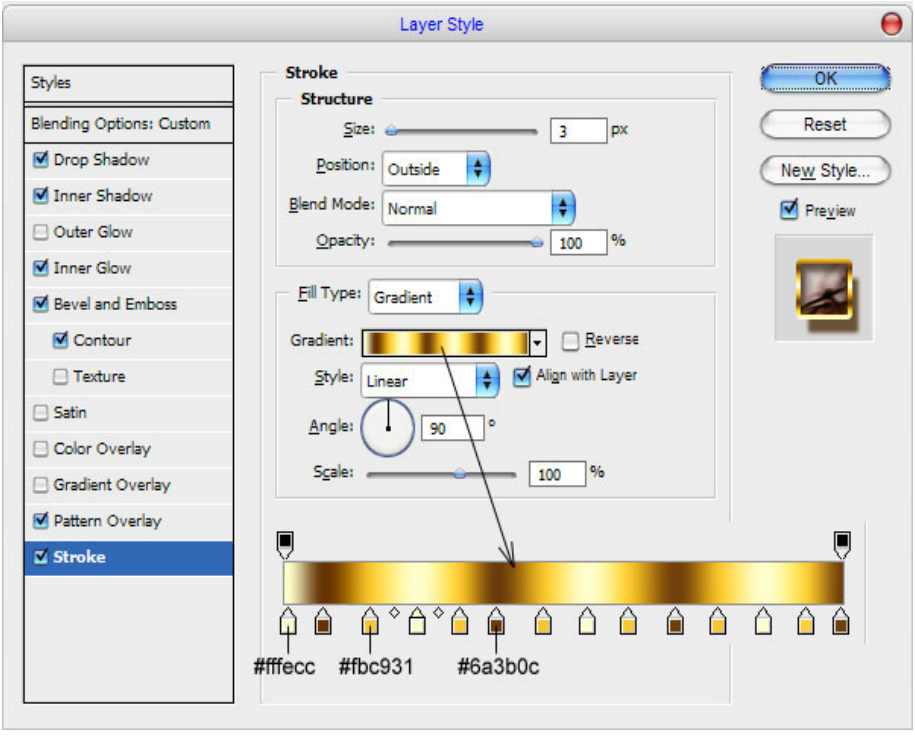
مؤثر Contour



مـؤثـر Pattern Overlay



مـؤثـر Stroke



و هكذا يجب أن تكون النتيجة النهائية التي حصلت عليها ، استمتع بالاستخدام و تطبيق الأفكار .

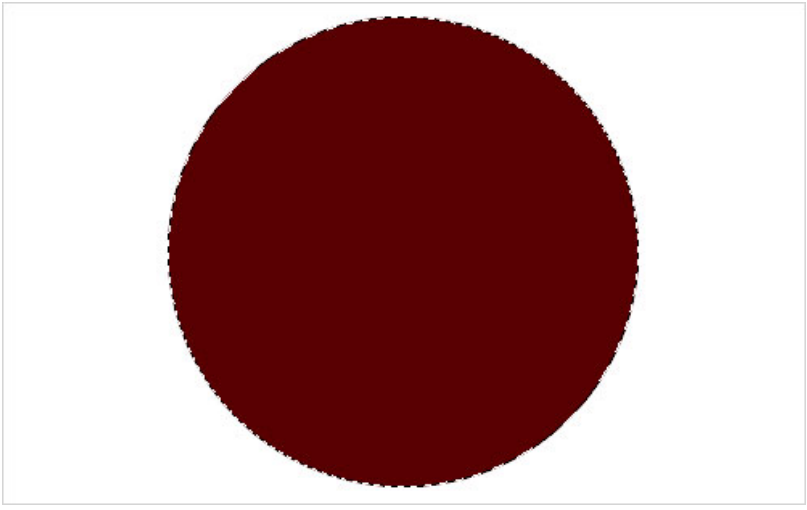
التطبيق الثلاثون

كرات مزركشة

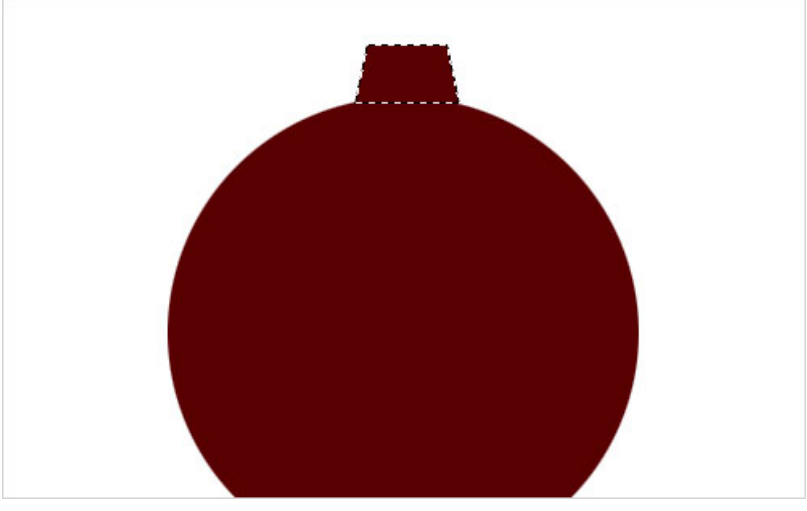
كرات مزركشة

في هذا التطبيق سنتعلم كيفية صنع كرات ملونة ذات نقوش مبهجة باستخدام الفوتوشوب:

1. في البداية قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 500x500 pixels . قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N .
2. ثم باستخدام أداة التحديد الدائرية Elliptical Marquee Tool – قم بالضغط على Shift+M – قم برسم دائرة تامة – بالاستمرار بالضغط على Shift أثناء رسم الدائرة تصبح تامة الاستدارة .
3. قم بملء التحديد باللون #580001 باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool – بالضغط على G – كما بالصورة التالية :



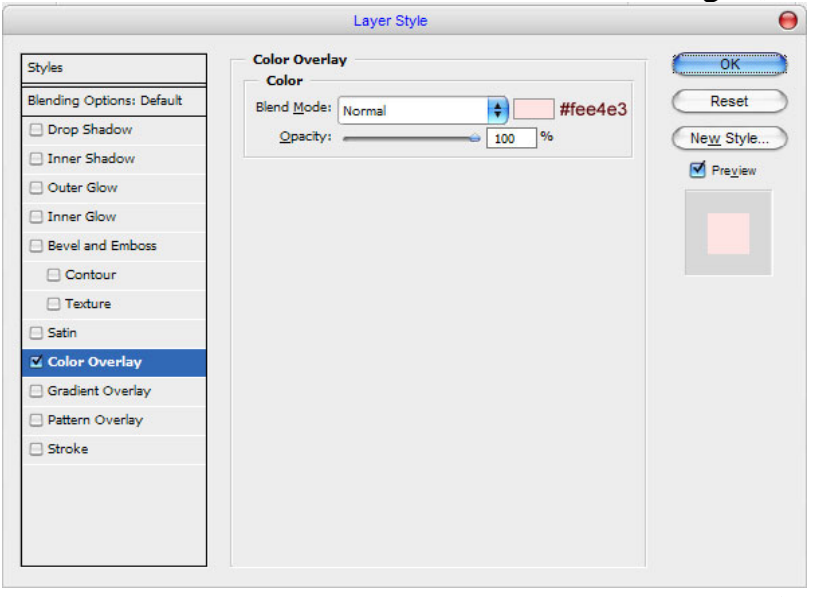
4. باستخدام أداة Polygonal Lasso Tool – بالضغط على Shift+L – قم برسم رأس كرة الكريسماس ثم املائها بذات اللون باستخدام أداة Paint Bucket Tool كما فعلت بالكرة ذاتها سابقاً ، ثم قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ليصبح الشكل :



5. جاء دور عمل بعض النقوش و الرسومات على الكرة لذلك ابحث في الإنترنت أو مكتبتك عن الصورة المناسبة ، قم بإضافة تلك الصورة

كطبقة جديدة – عن طريق فتح ملف صورة النقوش ثم بالضغط على Ctrl+A ثم Ctrl+C ، ثم الانتقال إلى الملف الحالي و الضغط على Ctrl+V – بعد الانتهاء من ذلك.

6. أثناء اختيارك طبقة النقوش طبق الـ Color Overlay – قم بالضغط على زر Fx في أسفل نافذة الطبقات أو عمل Double Click على الطبقة في نافذة الطبقات – وأجعل القيم كما يلي :



و هذه هي النتيجة :

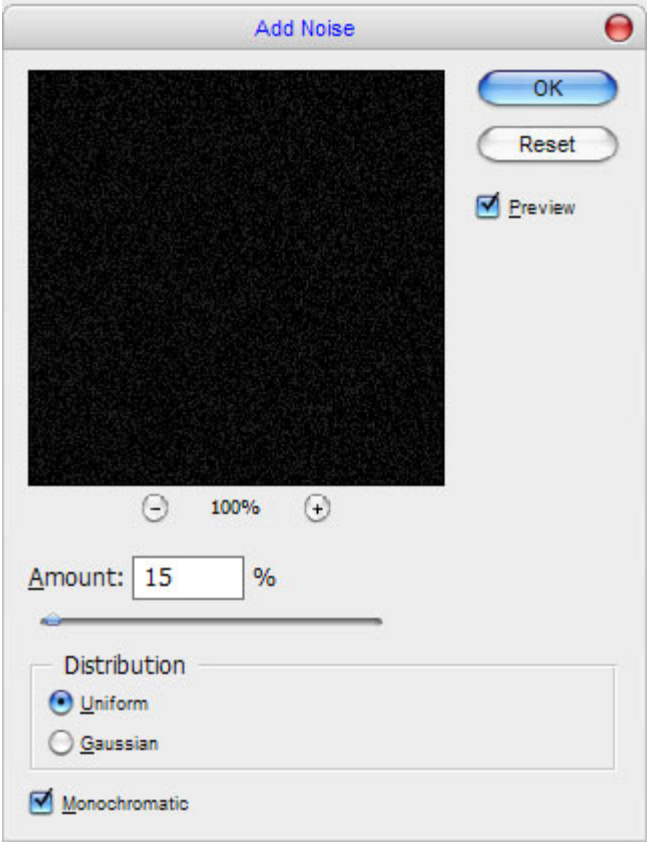
7. حدد الكرة في الطبقة السفلى – بالاستمرار بالضغط على Ctrl و أثناء عمل Left Click على صورة تلك الطبقة في نافذة الطبقات Layer Window – ثم قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I .

8. قم بإلغاء الجزء المحدد – النقوش الزائدة عن الكرة - بالضغط على Delete من لوحة المفاتيح .

9. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

10. قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N – قم بإلغاء ملئها باللون الأسود – بالضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأصلية للبرنامج الأسود و الأبيض .

11. ثم بالضغط على حرف G لتفعيل أداة الـ Paint Bucket Tool . ثم من قائمة Filter قم باختيار Noise و منها Add Noise بالقيم التالية :



12. عدل طريقة دمج الطبقة Blending Mode إلى Screen .

13. ثم بالضغط على Ctrl+T للبدء في عمل الـ Free Transform للطبقة ، صغر حجمها حتى تكون مطابقة مع الكرة .

14. الآن سنحتاج إلى قطع تلك الطبقة على شكل الكرة ، كما فعلنا من قبل - حدد الكرة في الطبقة السفلى – بالاستمرار بالضغط على Ctrl و أثناء عمل Left Click على صورة تلك الطبقة في نافذة الطبقات Layer Window – ثم أعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I .

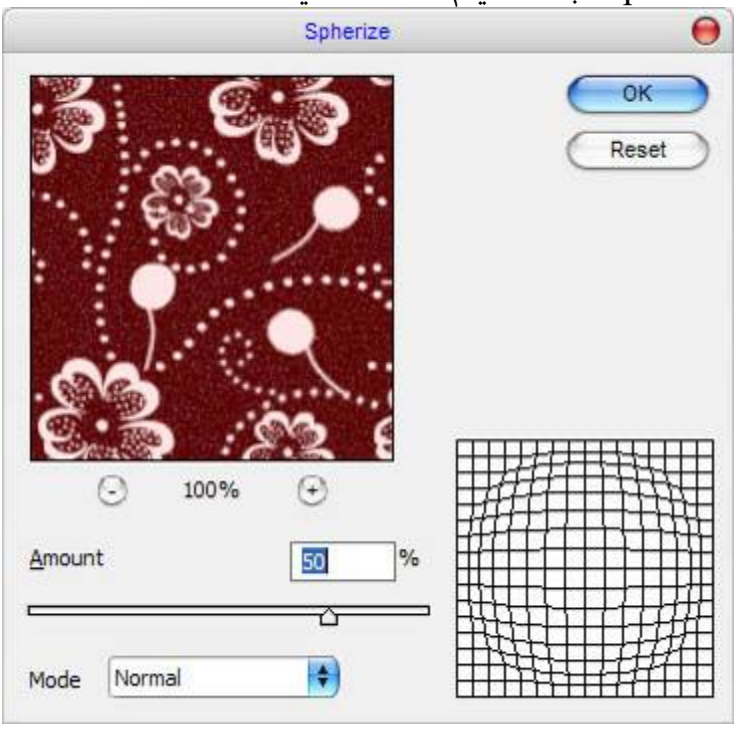
15. قم ب إلغاء الجزء المحدد – النقوش الزائدة عن الكرة - بالضغط على Delete من لوحة المفاتيح .

16. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

17. ثم استخدم أداة الـ Sharpen Tool و حسن بها طبقة الـ Noise

18. قم بدمج كل الطبقات ماعدا طبقة الخلفية Background Layer – باختيار الطبقات كلها ماعدا طبقة الخلفية ثم الضغط على Ctrl+E .

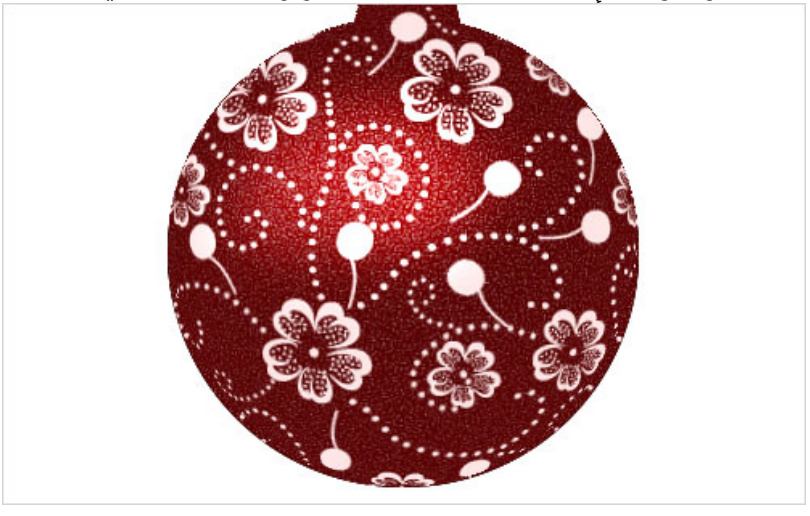
19. من قائمة Filter قم باختيار Distort و منها Spherize بالقيم التالية :



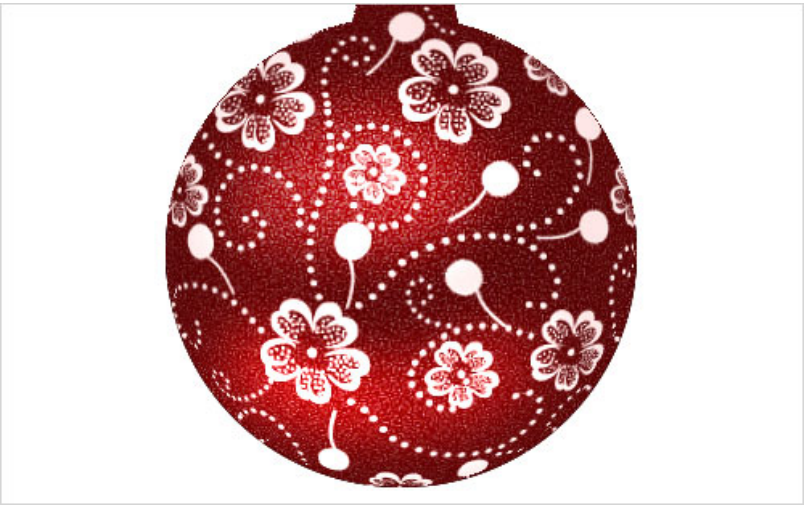
20. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D

21. استخدام أداة الـ Sharpen من قائمة الأدوات – كما فعلنا سابقاً – و حسن منتصف الكرة .

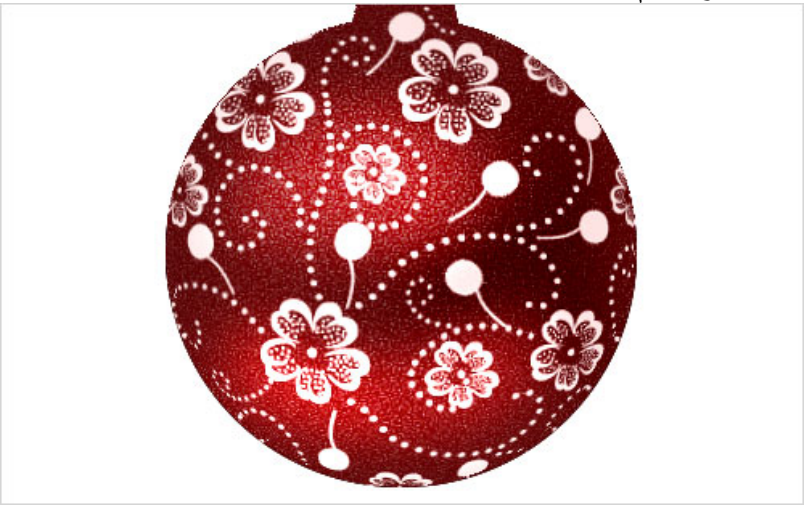
22. لإضافة اللمعان على الكرة باستخدام Dodge Tool و اجعل خصائصها Options كالتالى: Brush: 100px، Range: Highlights، Exposure: 50% . و اجعل مركز الإضاءة مثل الصورة التالية :



23. كرر الخطوة السابقة بنفس الطريقة – يمكنك الضغط على Ctrl+F لتكرار الفلتر الأخير .

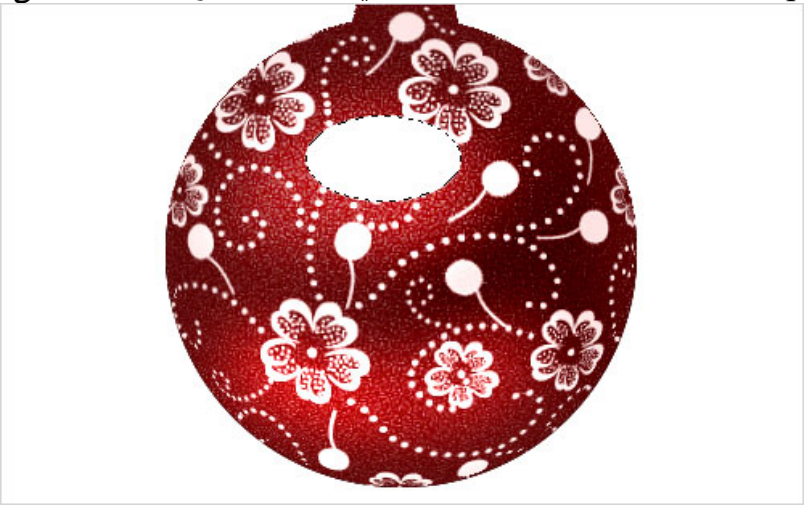


24. باستخدم أداة Burn Tool - من قائمة الأدوات مع أداة Sharpen – اجعل معاملتها كالتالى Brush: 100px، Range: Shadows، Exposure: 20% ، و قم باضافة بعض المناطق الداكنة .

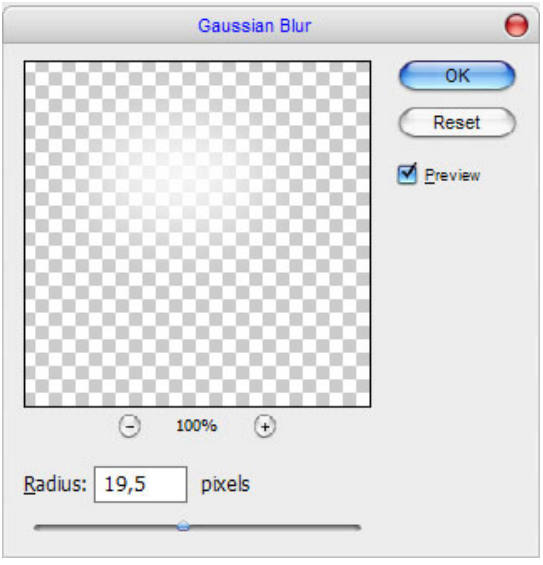


25. قم بانشاء طبقة جديدة – بالضغط على Ctrl+Shift+N .

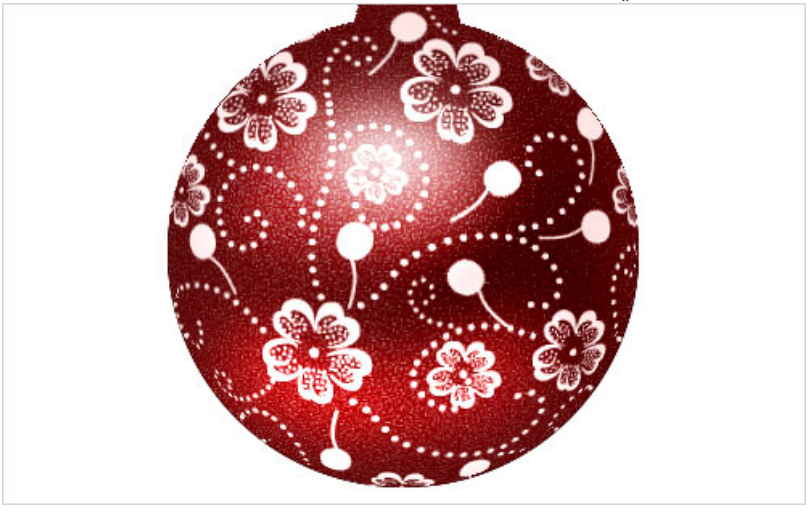
26. باستخدام أداة الـ Elliptical Marquee – ثم بالضغط على Shift+M – حدد منطقة بيضاوية كما في الصورة التالية .
27. قم بملئها باللون الأبيض باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool ثم بالضغط على حرف G . أو بالضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأصلية للبرنامج ، ثم بالضغط على Ctrl+Backspace لملء التحديد باللون الخلفى .



28. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .
29. من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur ، و اجعل القيم كالتالى :



و هذه النتيجة :



30. قم بدمج هذه الطبقة مع التي تحتها – باختيار الطبقات من نافذة الطبقات ثم الضغط على Ctrl+E .

31. ثم باستخدام أداة الـ Polygonal Lasso Tool – قم بالضغط على Shift+L – حدد منطقة مماثلة

لما في الصورة التالية . ثم استخدم أداة Dodge Tool على المنطقة المحددة .

31. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

32. سنبدأ العمل على رأس الكرة ، قم بإنشاء طبقة جديدة – بالضغط على Ctrl+Shift+N – استخدم أداة Polygonal Lasso Tool – بالضغط على Shift+L – حدد منطقة مثل التي في الصورة التالية ، ثم باستخدام أداة Paint Bucket Tool – بالضغط على G – قم بملئها باللون #a09c95 .

33. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ، استخدم أداة الـ Dodge Tool – كما فعلنا سابقاً عدة مرات – و اجعل المعاملات كما يلى Brush: 45px ، Range: Highlights ، Exposure: 50% ، قم بإضافة بعض اللمعان لرأس الكرة كما في الصورة التالية :

34. قم بدمج الطبقات كلها ما عدا طبقة الخلفية – باختيار الطبقات من نافذة الطبقات ثم الضغط على Ctrl+E . قلل حجم تلك

الطبقة بنسبة 20% - بالضغط على Ctrl+T و في نهاية التعديل اضغط على Enter .

35. ق م ب اختيار أداة الـ Line Tool – بالضغط على Shift+U – قم برسم الخيوط التي تعلق الكرة كما في الصورة التالية و أجعل اللون #f1e002 و عرض الخط 1 pixel .

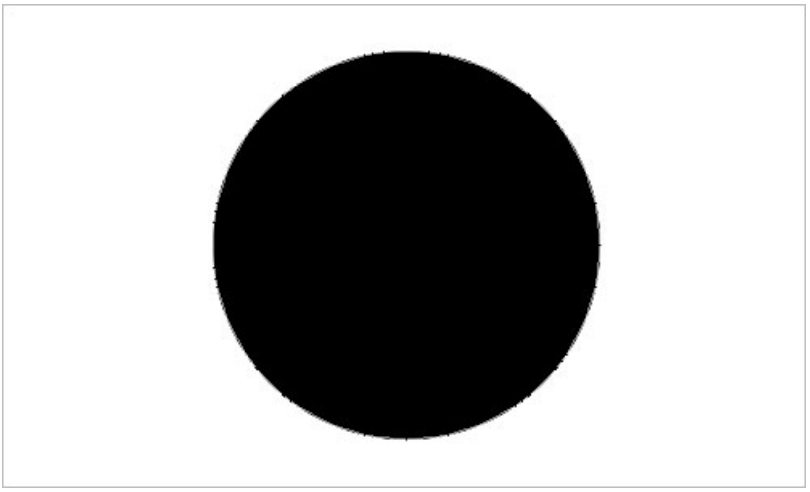
و هكذا نكون الكرة قد تمت ، في الصورة التالية نفذناها بألوان مختلفة و عمل فلتر Blur بدرجات مختلفة لإضفاء بعض العمق على الصورة النهائية.

التطبيق الواحد والثلاثون

أزرار ثلاثية الأبعاد لامعة للمواقع والبرامج

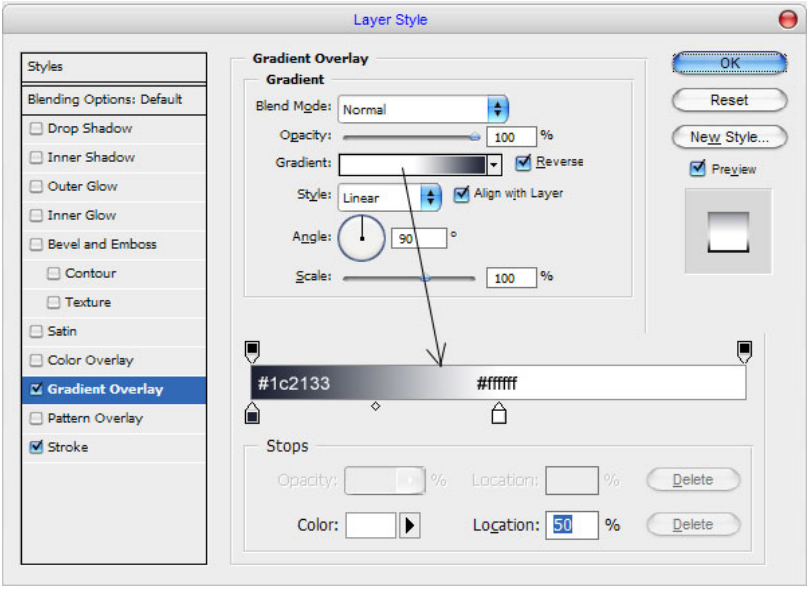
أزار ثلاثية الأبعاد لامعة للمواقع و البرامج

1. قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 500x300 pixels – بالضغط على Ctrl+N – .
2. قم بانشاء طبقة جيدة بالضغط على Ctrl+Shift+N .
3. قم برسم دائرة تامة الاستدارة باستخدام أداة التحديد البيضاوي Ellipse Tool – بالضغط على Shift+M لاختيار الأداة ، ثم استمر بالضغط على Shift أثناء الرسم بالماوس .
4. قم بملائها باللون الأسود باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool – بالضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأساسية للبرنامج ثم بالضغط على حرف G لاختيار الأداة . الصورة التالية توضح الشكل الذي نريده :

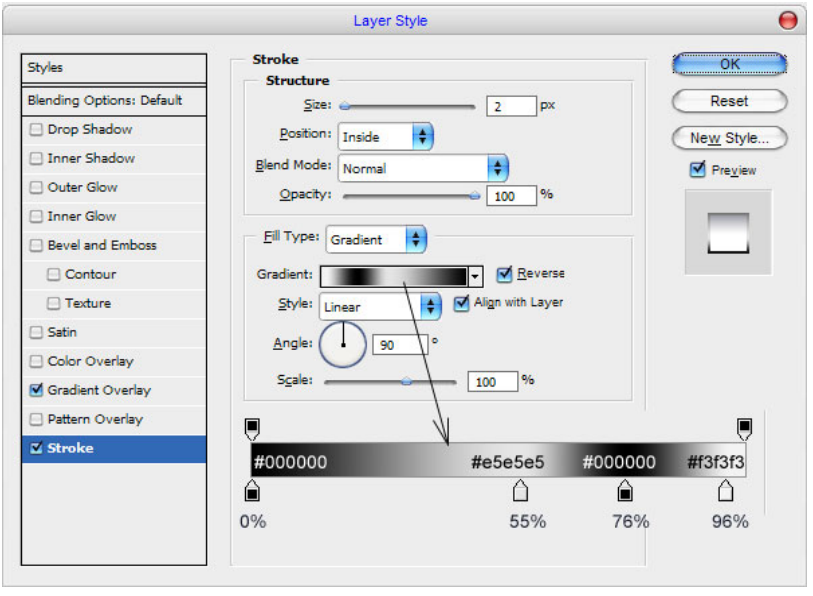


5.قم بالضغط على زر Fx أسفل نافذة الطبقات Layers Window و قم باختيار Gradient Overlay و Stroke و نفذهما بالقيم المبينة في الصور التالية :

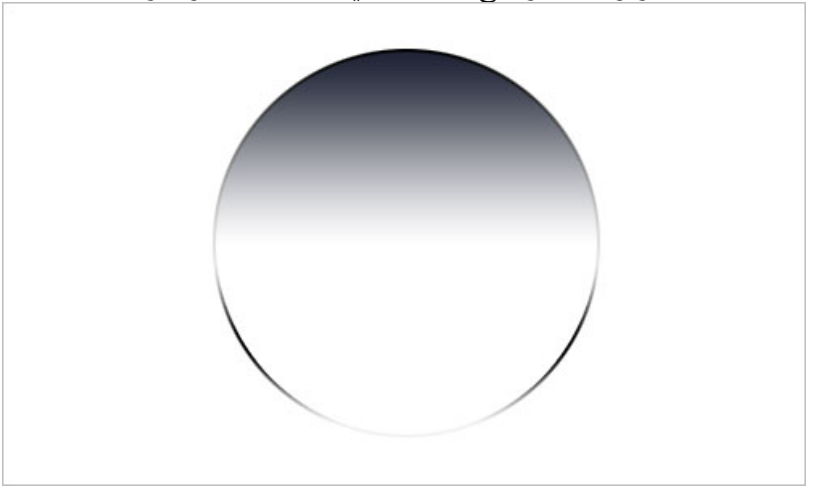
مؤثر Gradient Overlay



مؤثر Stroke



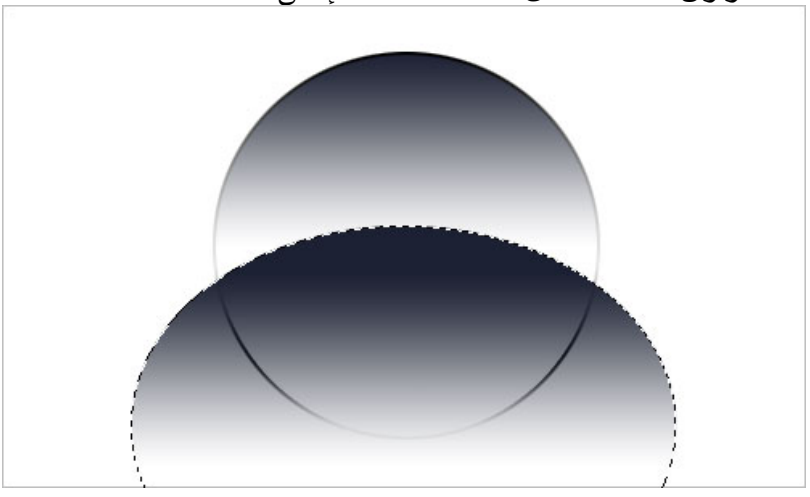
و هذه الصورة توضح النتيجة المرجوة :



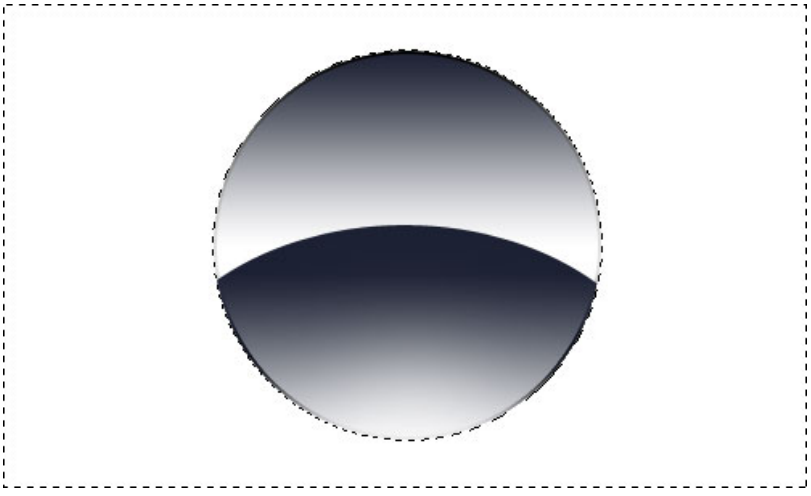
انتهت الخطوة الأولى و سنتحرك لنعطى هذا الزر بعض الحياة :

6. استخدام أداة التحديد Elliptical Marquee Tool- بالضغط على M – قم بعمل تحديد مماثل لما في الصورة التالية .

7. قم بعمل طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N .
8. باستخدم أداة الـ Gradient – ثم بالضغط على حرف G – قم بملء التحديد بتدرج لونى من الأزرق الغامق #c21331 إلى الشفاف .

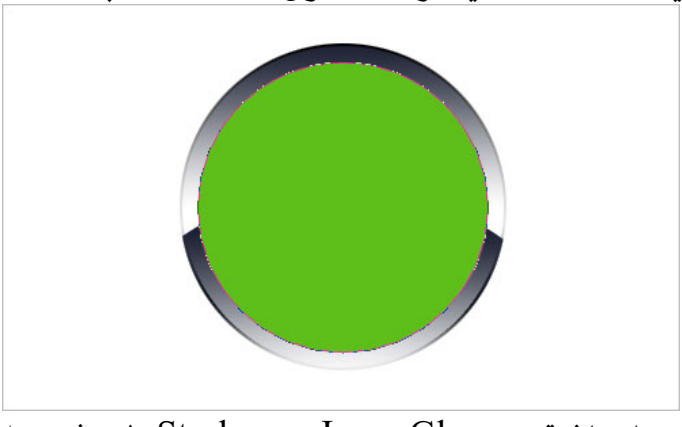


9. أثناء الحفاظ على اختيار الطبقة الحالية ، حدد الدائرة الأولى – بالاستمرار بالضغط على Ctrl و عمل Click على أيقونة – رسمة – الطبقة في نافذة الطبقات Layer Window .
10. قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I و أمسح الجزء المحدد بالضغط على زر Delete .



11. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .
ثم باستخدم أداة التحديد Ellipse Tool مرة أخرى – بالضغط على M – و قم برسم دائرة أصغر قليلاً من السابقة – كما في الصورة التالية .

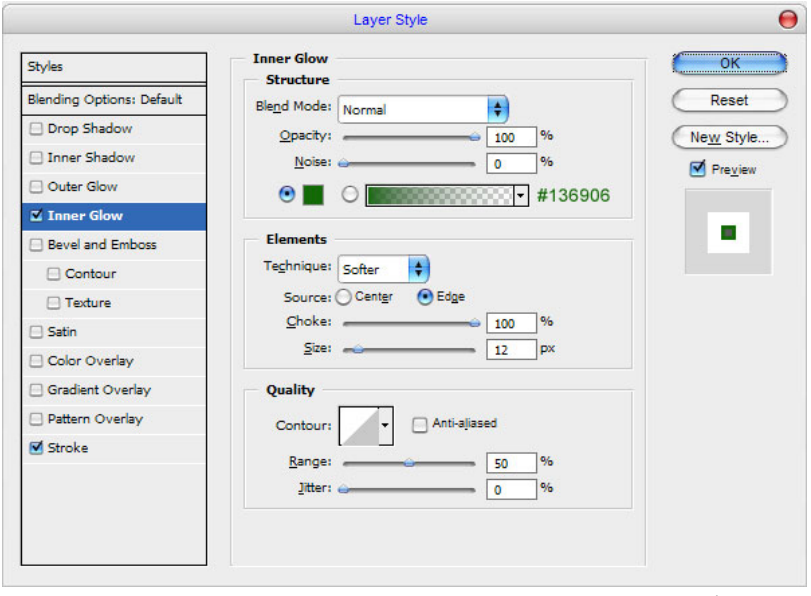
12. قم بملئها باللون #ebf1a5 باستخدام أداة الـ paint Bucket Tool – ثم بالضغط على G .
بالطبع اختيار اللون الأخضر هو لون الزر و عليه يمكنك اختيار اللون المناسب لك.



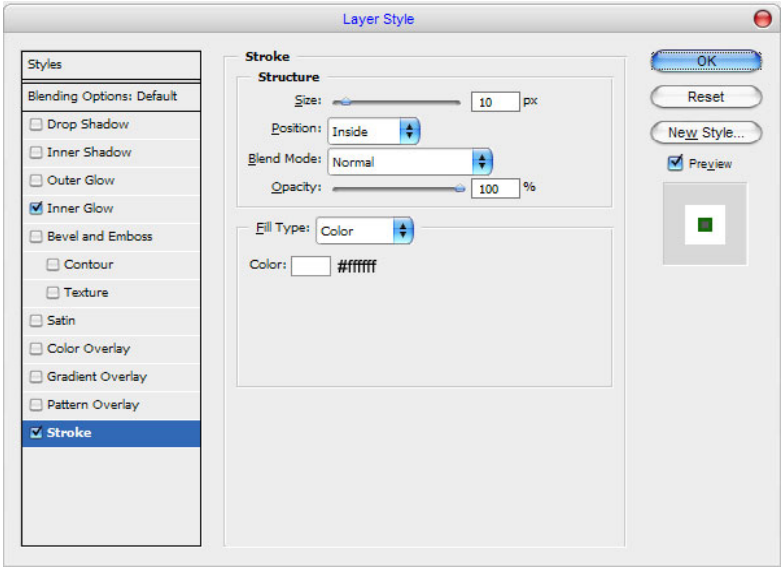
13. قم باضافة Inner Glow و Stroke لهذه الطبقة – بالضغط على زر Fx أسفل نافذة الطبقات أو

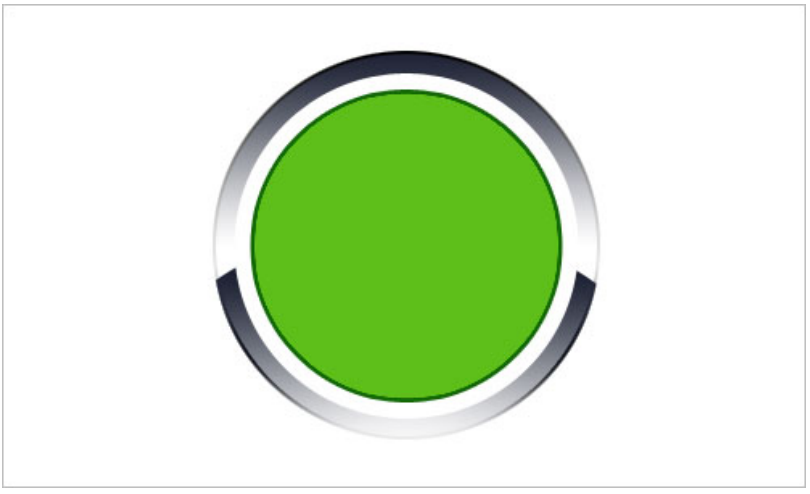
بعمل Double Click على الطبقة في نافذة الطبقات . نفذهما بالقيم الموضحة في الصور التالية :

مؤثر Inner Glow

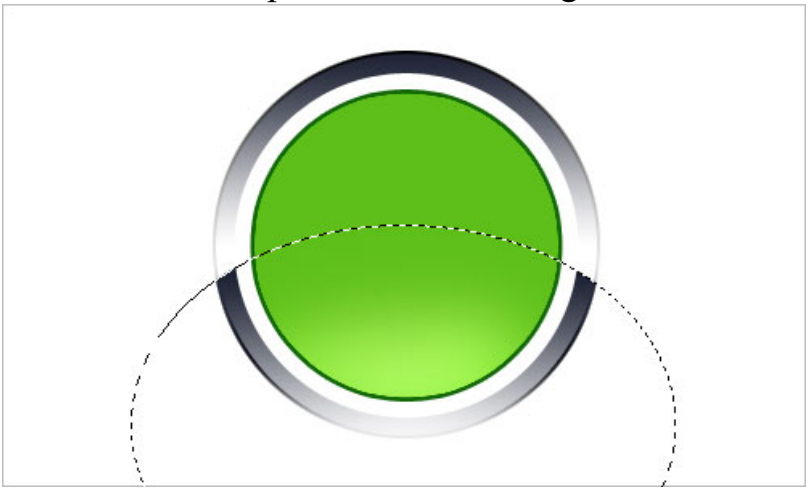


مؤثر Stroke



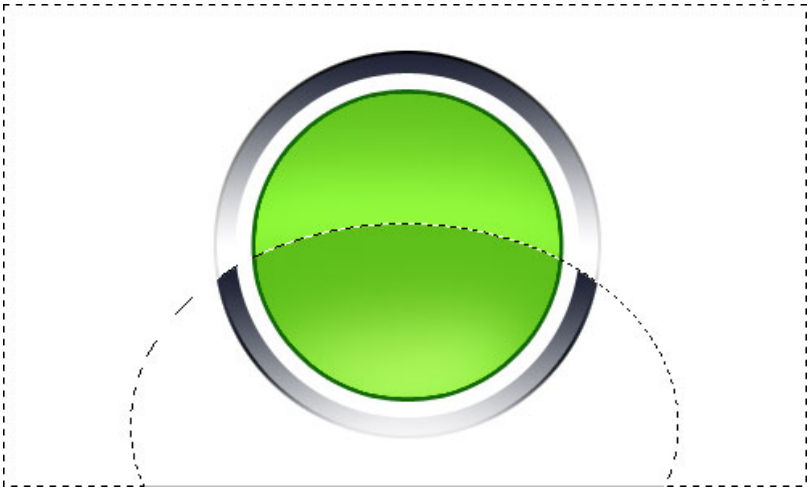


14. من قائمة Layer قم باختيار Rasterize و منها Shape .
15. قم باستخدام أداة Elliptical Marquee Tool و حدد منطقة كما في الصورة التالية . ثم باستخدام أداة Dodge Tool لجعل الجزء السفلى أفتح أجعل خصائص تلك الأداة Brush: 100 px، Range: Midtones، Exposure: 20%

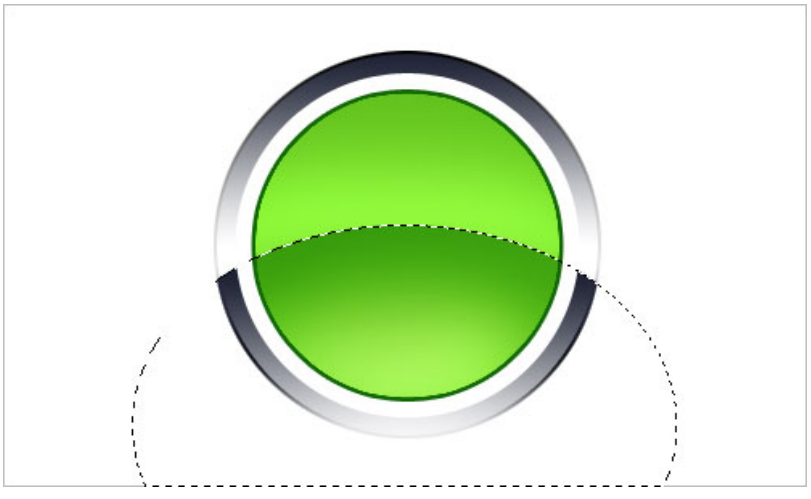


16. بعد ذلك قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I ، عدُل الآن خصائص الأداة – Dodge

Tool- و اجعل قيمة الـ Range تساوى Highlights و أكمل العمل الذي بدأناه في الخطوة السابقة .



17. باستخدام أداة Burn Tool لإضافة بعض من التباين Contrast للعمل ، اجعل القيم كالتالى Brush: 100px، Range : Midtones، Exposure: 30%

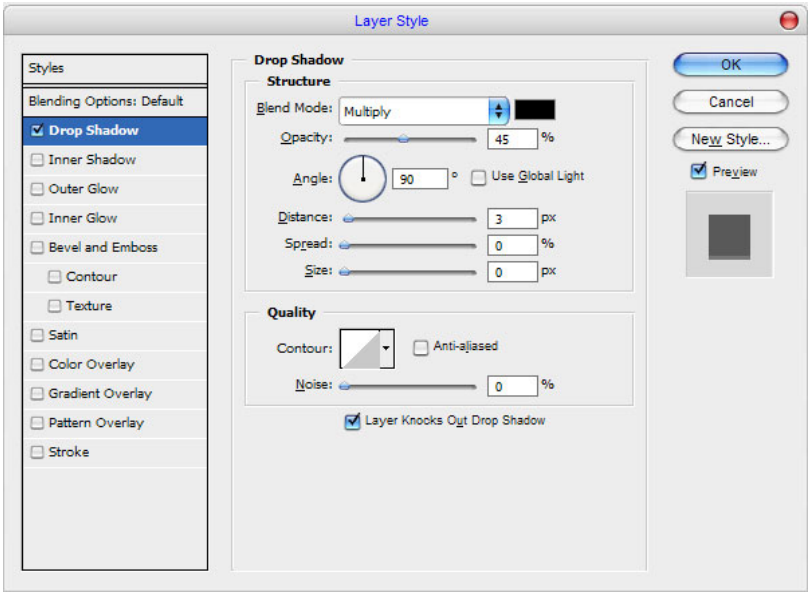


18. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ويكون العمل انتهى كمرحلة أولى يمكنك

التوقف عندها ، و لكننا سنستمر في تطويره و إضافة أشياء أخرى إليه فاستمر معنا :

19. باستخدام أداة Custom Shape Tool استعمل إحدى الأشكال الموجودة في شريط الخصائص في أعلى الشاشة – بالطبع يمكنك إضافة أى شئ مثل النصوص أو أشكال أو حتى صور أخرى – أنا مثلاً اخترت هذه العلامة و جعلت لونها أبيض .

20. سيكون الشكل أفضل بلا شك مع إضافة بعض المؤثرات . من أسفل نافذة الطبقات قم بالضغط علي زر Fx و من القائمة التي ستظهر قم باختيار Drop Shadow و نفذ القيم التالية :



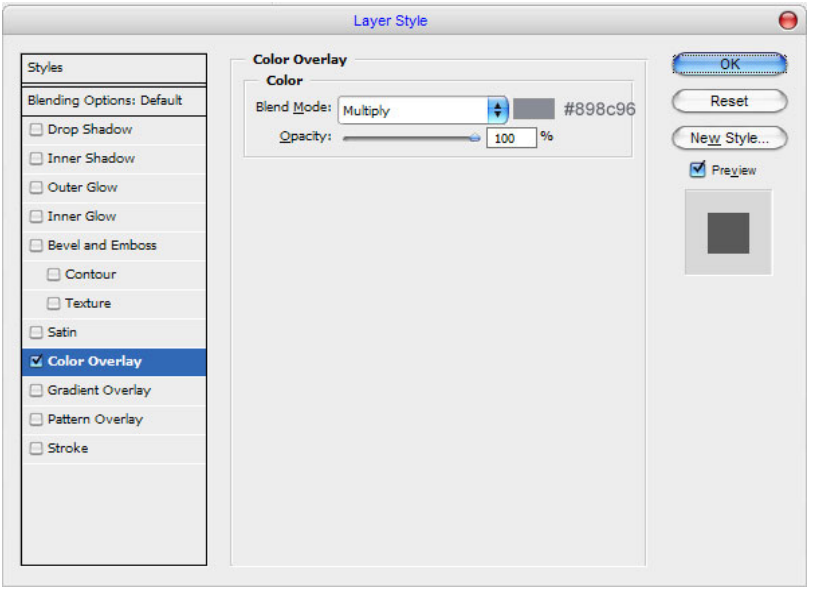
و هذه هى النتيجة أفضل أليس كذالك

21. و الآن لنضف بعضاً من العمق ثلاثي الأبعاد . أولاً قم بدمج طبقات الصورة كلها ما عدا طبقة الخلفية – من نافذة الطبقات Layer Window قم باختيار كل الطبقات ماعدا طبقة الخلفية ثم قم با لضغط على Ctrl+E .

22. من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Distort ، و عدِّل الشكل كما في الصورة التالية :

23. كرر الطبقة بالضغط على Ctrl+J . ثم حرك الطبقة السفلى منهم كما في الصورة التالية – بالضغط على الأسهم في لوحة المفاتيح .

24. من أسفل قائمة الطبقات قم بالضغط على زر Fx ثم قم باختيار Color Overlay و نفذه بالقيم التالية :



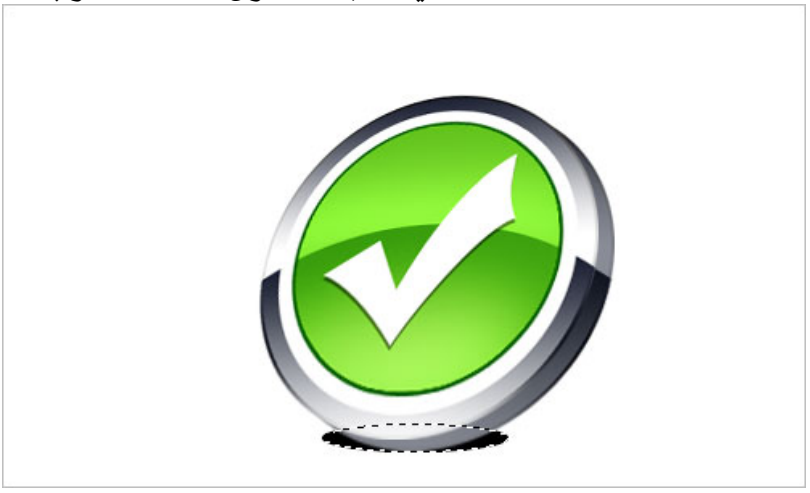
الآن أصبح لدينا زر ثلاثي الأبعاد .

25. طبعاً مع إضافة بعض الظلال تحت الزر سيكون أكثر جمالاً . قم بعمل طبقة جديدة فوق طبقة الخلفية – باختيار طبقة الخلفية من نافذة الطبقات ثم بالضغط على Ctrl+Shift+N – قم باختيار أداة Elliptical Marquee Tool –

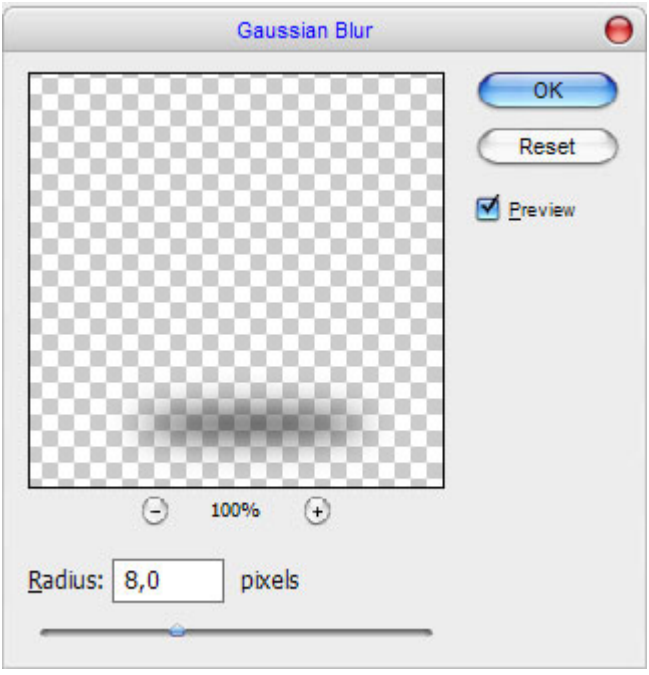
بالضغط على Shift+M – و حدد منطقة تمثل الظل تحت الزر كما في الصورة التالية .

26. قم بملء التحديد باللون الأسود – ثم بالضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأساسية للبرنامج

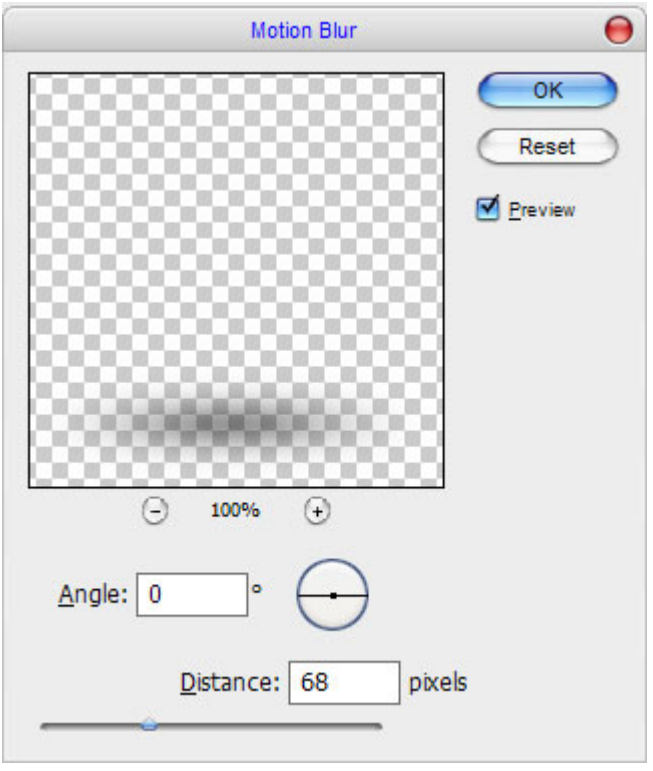
27. بالضغط على حرف G لاختيار أداة الـ Paint Bucket Tool لملاء التحديد باللون المطلوب .



28. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D . و من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur و عدل القيم كما في الصورة التالية :



29. ثم من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Motion Blur و نفذه بالقيم المبينه في الصورة التالية :



و هذه هى النتيجة :

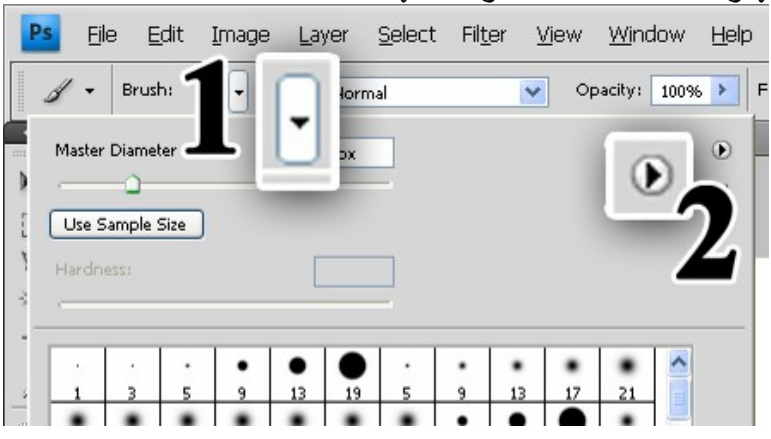
و هكذا تكون قد وصلت للنتيجة المرجوة ، و في البهايه كررنا نفس الزر بعدة ألوان .

طريقة إضافة الـ Styles ونظم الالوان

قم بفتح قائمة الـ Styles من قائمة Window ، أو من القائمة الجانبية مباشرة و بالضغط على الزر المكبر في الصورة التالية .
ستفتح قائمة قم باختيار Load Style و حدد مكان الـ Style الذي تريد استخدامه .

طريقة إضافة الـــ Brush

قم باختيار أداة الفرشاة من قائمة الأدوات أو بالضغط على حرف B . و من قائمة الخيارات Option Bar كما هو موضح بالصورة التالية قم بالضغط على الزر 1 ثم الزر 2، ستظهر قائمة أختر منها Load Brush.



التطبيق الثاني والثلاثون

وضع صورة على خلفية غير مستوية بشكل منطقى

وضع صورة على خلفية غير مستوية بشكل منطقى Displacement Filter

من أفضل الطرق لتطبق الـ Displacement Filter هو استخدام الخرائط Maps بحيث تتطابق مع خطوط الكنتور – التضاريس كالعلو و الانخفاض – للجسم المراد إكساءه بالصورة . فى هذا التطبيق سنضع صورة على قميص به كثير من الانثناء و التعرجات .

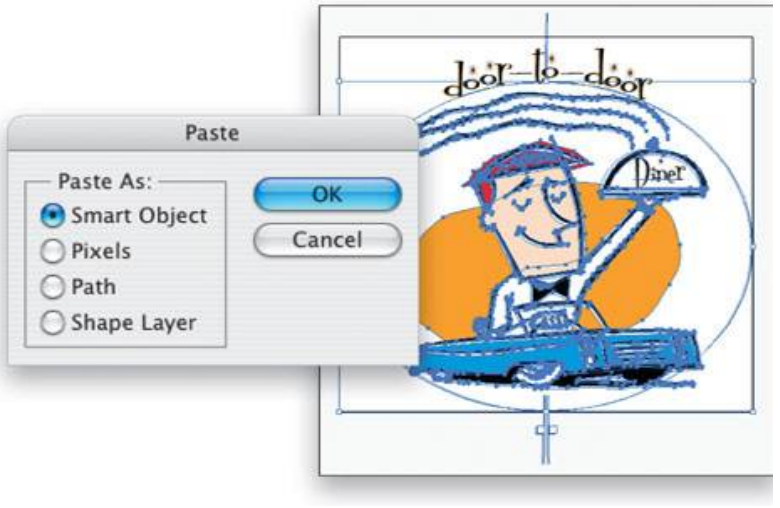
إذا كانت الصورة التى تريد وضع النقش أو الرسم عليها لا تملك المنحنيات و الانثناءات بالقدر الملحوظ و الكافى ، يمكنك استخدام أداة الـ Burn Tool لتغميق الظلال و اظهارها بشكل أعمق ، و أداة الـ Dodge Tool – لتفتيح المناطق المضيئة . مما يزيد الإحساس بالعمق و الانثناءات بشكل أكبر .

تجهيز خريطة التشوه Distort Map ، يستخدم فلتر الـ Displace Filter خرائط رمادية اللون Grayscale Maps لعمل التشوهات من انثناء و انحناءات للصورة المراد تطبيق الفلتر عليها .

قم بإنشاء نسخة من صورة القميص – من قائمة Image قم باختيار Duplicate– ثم من قائمة Image قم باختيار Mode و منها Grayscale .

بما أننا لا نحتاج إلى تفاصيل كثيرة فى خريطة التشوه فمن الأفضل استخدام فلتر Despeckle لتنعيم الصورة و تقليل التفاصيل بدون خسارة انحناءات الصورة الأساسية – من قائمة Filter قم باختيار Noise و منها Despeckle . ثم قم بحفظ الصورة بتنسيق PSD .

بالنسبة للصورة التى تريد تطبيقها على القماش يمكنك استيرادها من برنامج Adobe Illustrator عن طريق النسخ Copy و اللصق Past فى الفوتوشوب ، أو أى صورة تريد و بعد لصقها Past ، اذهب إلى قائمة الطبقات Layer Window قم باختيار Convert to Smart Object . و كذلك بالنسبة للصورة المستوردة من الـ illustrator ، كما فى الصورة التالية :



قم بضبط حجم و موضع الطبقة الجديدة بالشكل و المكان المناسب ، ثم بالضغط Enter من لوحة المفاتيح .

عدُل طريقة دمج الطبقة Blending Mode إلى Multiply ، حسب طبيعة الصورة و ألوانها قد

تحتاج إلى تغيير طريقة الدمج و كذلك درجة العتامة Opacity .

أثناء اختيار الطبقة الجديدة ، من قائمة Filter قم باختيار Distort و منها Displace . حدد قيم من 2 حتى 10 فى النافذة التى ستظهر – بالطبع القيمة الأفضل تتعلق بطبيعة و تفاصيل الصورة الموجة بتلك الطبقة – كما فى الصورة التالية :

إذا كان التشوه Displacement أكثر أو أقل مما ينبغي قم بعمل Double-Click على Displace أسفل الطبقة في نافذة الطبقات كما في الصورة التالية :

إذا كانت الطبقة التى تعمل عليها مأخوذة من برنامج الـ Illustrator ، فيمكنك تعديلها بعمل Double-Click عليها ، و تلك ميزة استخدام الـ Smart Object . تلاحظ الدائرة الصفراء تحت كلمة Door الأولى .

يمكنك التعديل و التجربة بقيم أخرى، و هذه بعض التطبيقات:

2009 Golf Tournament

الموقع الرسمي لدار البراء

WWW.DarAlbraa.com

يقدم الموقع العديد من الخدمات المجانية منها:

📖خدمة الدعم الفني

إذا واجهتك أي مشكلة فنية فتوجه مباشرة إلى قسم الدعم الفني بموقعنا وأرسل لنا بطبيعة المشكلة وانتظر الرد على بريدك الالكتروني

📖إصدارات الدار

يمكنك من خلال الموقع التعرف على كافة إصداراتنا من الكتب والبرامج كما يمكنك الاطلاع على بيانات تفصيلية عن كل كتاب ،وكذلك تحميل الفهرس الخاص بالكتاب ، أما لتحميل مرفقات الكتاب من برامج وتمارين وملفات الدعم فعليك البحث عن الكتاب وعرض التفاصيل الخاصة به وستجد روابط يمكنك بواسطتها تحميل الملفات المرفقة

المحتويات

لمن هذا الكتاب 4

أساسيات هامة

أشياء هامة يجب معرفتها قبل أن نبدأ في الكتاب . . . . ! ! ! 5
نظم تعريف الألوان 6
HSB 6
RGB 7
CMYK 7
طرق الفوتوشوب في اختيار الألوان و إدخال قيمها: 8
ضبط الألوان من نافذة Color 10
التأثير النفسى للألوان 11
اللون الأصفر 12
اللون الأحمر 12
اللون الأزرق 13
اللون البرتقالي 13
اللون البنفسجي 14
اللون الأبيض 14
اللون الأسود 15
الرمادي 15

التطبيق الأول

أنشاء اسطوانات وخيوط معدنية 18

التطبيق الثاني

نص مقطع 25

التطبيق الثالث

كتابة النص الناري 39

التطبيق الرابع

تعديل ألوان الصورة 51

التطبيق الخامس

إنشاء الشقوق والخدوش 57

التطبيق السادس

إنشاء نمط Pattern 62

التطبيق السابع

68 ....

التطبيق الثامن
إنشاء خامة من الحجر 73

التطبيق التاسع
إنشاء مؤثر دخان 83

التطبيق العاشر
تأثير الرسم..... 97

التطبيق الحادي عشر
تحويل صورة الى لوحة فنية..... 107

التطبيق الثاني عشر
عبق التاريخ..... 115

التطبيق الثالث عشر
سيلان الصداء 119

التطبيق الرابع عشر
نص متآكل الحواف..... 123

التطبيق الخامس عشر
إنشاء حواف فائقة النعومة..... 127

التطبيق السادس عشر
إنشاء كرة شبكية 131

التطبيق السابع عشر
إنشاء خامة البلاستيك 137

التطبيق الثامن عشر
إنشاء مجسمات معدنية..... 145

التطبيق التاسع عشر
ضبط إضاءة الصورة 155

التطبيق العشرون
قطرات من الدموع 159

167 ..

التطبيق الثاني والعشرون
إكساء نص بصورة بالاضافة لمؤثرات حركية 179

التطبيق الثالث والعشرون
كتابة على جدار أثري 194

التطبيق الرابع والعشرون
إنعكاس الصورة على سطح المياه 203

التطبيق الخامس والعشرون
نص موجي 217

التطبيق السادس والعشرون
طي الورق والصور 231

التطبيق السابع والعشرون
إنشاء قماش متعرج ذو ملمس صدفي 243

التطبيق الثامن والعشرون
عمل كارت معايدة ونصوص ثلاثية الابعاد 251

التطبيق التاسع والعشرون
خامة الدخان وتطبيق لها 269

التطبيق الثلاثون
كرات مزركشة 279

التطبيق الواحد والثلاثون
أزرار ثلاثية الابعاد لامعة للمواقع والبرامج 297
طريقة إضافة الـ Styles ونظم الالوان 313

التطبيق الثاني والثلاثون

وضع صورة على خلفية غير مستوية بشكل منطقى..... 315

ISBN
978-977-6279-67-4

العنوان : 11 شارع د/محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية
تليفون وفاكس : **4838326 (03)(2+)**
للاستعلام والمبيعات : **0101634294 (2+)**
URL: www.daralbraa.com
Email: info@daralbraa.com

جميع الحقوق محفوظة©